2 DVD'Lİ: BLACK MESA DVD'DE! HALF-LIFE 1'İ YENİ GRAFİKLERLE YAŞAYIN!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2012/10 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 60 I ISSN: 1307-8933

ŞİMDİ WOW DÜŞÜNSÜN!

GUILD WARS 2

BORDERLANDS 2 | RESIDENT EVIL 6 | FIFA 13 | PES 2013

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES | DAYZ GÜNLÜĞÜM





Editörün Günlüğü

DAHA FAZLA!

İnsan aç gözlülüğünün sınır tanımaması oyunlara da fazlasıyla sirayet ediyor. Heroes of Might & Magic ve Diablo mesela, insanın bu zaafına hitap eden, kendi ömürlerini bu açgözlülük üzerinden uzatan, mükemmel oyunlar. Bu oyunlarda "Loot", yani ganimet peşinde koşmak, oyunun hikâyesini özümsemekten çok daha çekici hale geliyor.

Lafı nereye getireceğimi tahmin ettiniz mi? Bu ay gelen oyunlar bizi tam bir "loot kavmi" haline getirdi. Torchlight II ve Borderlands 2'de sandık sandık malzeme topladık. Elimizdekilerle karşılaştırdık, kimisinin yüzüne bir daha bakmamak üzere sattık, kimisini de saatlerce kullandık. Diablo III'ü kısa sürede tüketen açık arttırma sistemine sahip olmayan bu oyunlarda bulduğumuz her silahın bizim olduğunu hissettik. Çünkü bu tür oyunlarda şans faktörü ve gerçekten güzel bir eşyayı kendi şansımızla bulmanın verdiği haz çok önemli.

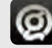
Oyun içindeki sanal kazanımlarımız bir yana, ödediğimiz paranın hakkını fazlasıyla veren oyunlar da normalde fazla bu sayımızda. Resident Evil 6, toplamda üç Resident Evil oyununa yetecek uzunluğu, yedi oynanabilir karakteri, açılacak online ve offline modlarıyla aksiyon sevenleri haftalarca oyalayacak potansiyele sahip. Ama esas bomba, bu ayki kapağımızı süsleyen Guild Wars 2. Devasa online oyunlarda aylık ücret ödemeye alışmış bünyelere bu kalitede bir içeriği aylık ücret olmadan sunması, NCsoft'un büyüklüğünü (ve kendine güvenini) gösteriyor.

Bu da yetmez derseniz, Half-Life 1'i yeniden ama özüne sadık kalarak yorumlayan ve birçok açıdan geliştiren Black Mesa ve pratikte sonsuza kadar oynayabileceğiniz DayZ modları da var bu sayımızda. Daha ne olsun?

Hah, bir de, bolca zaman lazım. Ama işte ondan pek fazla yok elimizde.

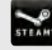
-Sinan Akkol

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer



360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

LOG-IN

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







DOSYA



DOSYA



DAYZ 28

alizine wonderland 68

PIXEL

oyun indeksi

OGZ_DVD

CD OLMAYAN DVD



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Torchlight II demosu
2- Metal Gear videoları
3- SWOOOORDS!
4- Black Mesa müzikleri
5- Emülatörler

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD anketi

KATILAN HERKESE TEŞEKKÜRLER!



Sevgili Oyungezerler,
Önceki aylarda gerçekleştirdiğimiz imza kampanyasını hayırlısıyla sonuçlandırdık. Yazdığınız yorumların hepsini teker teker okuyup değerlendirdik, hoşumuza gidenleri dosyalayıp içimizden başkalarına okuttuk. Fırsat bu fırsat deyip sadece DVD'yle değil, dergiyle de ilgili yazmışsınız bol bol. Forumlarımıza gelip oraya da yazabilirmişsiniz aslında, bahane olmuş. Olsun, yazmışsınız ya. Hem de hemen hepiniz uzun uzun yazmışsınız, döktürmüşsünüz adeta. Öyle ki gelen tüm yorumları art arda dizince yaklaşık 45 dergi sayfasını dolduracak kadar yazı ediyordu! Anladık ki bizi DVD'miz için sevmiyorsunuz, ama DVD'mizi seviyorsunuz.

Görüşlerini paylaşan herkese içten teşekkürlerimizi iletiriz. DVD'ye hâlâ CD diyen arkadaşlar, gözümüz üzerinizde. "Çift DVD vermeyin, çünkü bazı okurların çift DVD okuyucusu yoktur" diyen sevgili okurumuz, senin biraz kafan karışmış galiba. "Hani bir zamanlar BtG vardı" diyenler hemencecik beneaththeground.org adresine dalıp hoşça vakit geçirebilir. Derginin yanında DVD vermek yerine hayvan barınaklarına yardım etmemizi dileyen sevgili okurumuz... Başını okşayabilir miyiz? Oyun videosu izlerken aklına eski kız arkadaşı gelen dostum... Ne zaman gelmiyor ki?

Fırsattan istifade birtakım kafa karışıklıklarını giderelim.

Gelen birkaç yorumda, DVD'yi doldurmakta zorluk çekiyor olabileceğimizi ima etmişsiniz. Tam tersine, tek DVD'ye sığmakta güçlük çekiyoruz aslında. Her ay rahat bir buçuk DVD'lik içerik çıkarabiliyoruz, sığışmak için içlerinden tekrar elememiz gerekiyor.

Ağırlık video bölümüne kaysa da gelen yorumlarla bir kez daha gördük ki her bölümün fanatikleri var. Diyeceğimiz odur ki DVD'deki herhangi bir bölümün "çok gereksiz", "bomboş", ya da düpedüz "dandik" olduğunu iddia etmeden önce iki defa düşünün. Size hitap etmeyen bir içerik başkasına hitap edebilir, ediyor da. Biz de herkese göre bir şeyler paylaşmaya çalışıyoruz sonuçta. Aynı durum elbette ki dergi içeriği için de geçerli.

Son olara, DVD içeriği "eski" veya "aynı" değil. Bir okurumuz sürekli aynı videoları verdiğimizden yakınmış mesela. Kuzum, isimleri aynı diye videoları aynı mı sandın? Yeni çıkacak oyunlar için yeni videolar paylaşıyoruz her seferinde. Bir ayki *Assassin's Creed III* videosu bir öncekiyle aynı olmuyor dolayısıyla. Kendini tekrar eden tek bölüm Araçlar bölümü ve bunun sebebi işini en iyi yapan ücretsiz uygulamaların haliyle sürekli değişmiyor oluşu. Kaldı ki hepsi her ay en yeni sürümleriyle güncelleniyor. Yenilenen araçların bir listesine DVD'deki Araçlar klasörünün altındaki metin dosyasından bakabilir veya arayüzün sağ alt köşesindeki arama düğmesine basıp "yeni sürüm" diye aratabilirsiniz, aklınızda bulunsun.

Black Mesa

GORDON FREEMAN'I NASIL DA ÖZLEMİŞİZ

Son zamanlarda bir sürü eski oyunun HD sürümü yayınlanıyor ya hani, ilk *Half-Life*'ı da yüksek çözünürlüklü model ve kaplamalarla oynayabilsek fena mı olurdu? İşte tam sekiz yıldan beri geliştirilen bu mod sayesinde, en basit deyişle, *Half-Life*'ı *Half-Life 2* kalitesinde oynayabilirsiniz!

Modun kurulumu gayet basit. Öncelikle bilgisayarınızda Steam'in yüklü olduğundan emin olun (o da DVD'nin Araçlar bölümünde mevcut). Ardından Black Mesa'yı kurmak istediğinizde, "C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\sourcemods\BMS" gibi bir konuma yüklendiğini göreceksiniz. Black Mesa'yı oynayabilmek için *Half-Life 1* veya *2*'ye sahip olmanız şart değil, Source SDK Base 2007'yi ücretsiz olarak edinmeniz yeterli. Modun kurulumu bittikten sonra otomatik olarak o da indirilecektir (boyutu 4,8GB olduğu için onu DVD'de veremedik, üzgünüz). Ardından modu Steam içerisinden çalıştırabilirsiniz.





ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

3D LCD MONITOR VG23A



Sınırları Aşan Gerçeklik

Tek tuşla 3D'ye geçiş yapın!

ASUS VG23A 3D IPS LED arka aydınlatmalı monitör ile sürükleyici ve renkli Full HD 3D dünyasına giriş yapın! ASUS Hepsi Bir Arada 3D teknolojisi, bir kısayol tuşuna dokunuşla anında 2D'den 3D görüntülerinin olağanüstü dünyasına geçmenize olanak sağlıyor! İçine yerleştirilen dahili 3W stereo hoparlörlü mükemmel ötesi ses sisteminin keyfine varırken, kusursuz, çekici 2D ve 3D ev sineması deneyiminin tadını çıkarın. ASUS 3D teknolojisiyle birleşen gözlükle rahat bir izleme deneyimi sağlarken, ergonomik ve kullanıcı dostu tasarımlı çift HDMI 1.4 girişi sayesinde bağlantı hızını yükseltiyor. Simdi arkanıza yaslanın ve rahatlayın... Çünkü ev eğlencesi daha önce hiç bu kadar güzel olmamıştı.

















360drc



Maskeler fora!
sf 10 >>



HÂLÂ HEYECAN YAPIYOR MUSUNUZ?

Hayat insana her zaman beklenmedik şekillerde sürprizler yapıyor... İyi ya da kötü... Bu sürprizlerin toplamı da insana tecrübe olarak geri dönüyor. Bir şekilde tecrübe dediğimiz şey insanı çocukluktan yetişkinliğe taşıyan deneyimler bütünü değil mi? Ama hayattaki mutluluğun halen içinizdeki çocuğun elinde olması çok büyük bir ironi. Bunu bir örnekle açıklayayım. MGS: Ground Zeroes duyurulduğunda heyecandan kalbim duracak gibi oldu... Yoo, abartmıyorum hayır. Sonra Resident Evil 6'nın gelmiş olması, 15 yıllık sevdam... Black Mesa çıkageldi bu ay, eski günlere götürdü bizi. Hani, geçen ay bahsettiğim ortak zevkler var ya. İşte içimizde beslediğimiz o çocuklar ortak bahçelerimizde buluşuyor ve bize hayat enerjisi aşılıyorlar her keyifli anımızda. Onlara çok ama çok iyi bakmamız gerekiyor.

Biterken çalıyordu:
Yakuza Dead Souls – Main Theme

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Borderlands 2	2K
2 F1 2012	Codemasters
3 Pro Evolution Soccer 2013	Konami
4 Sleeping Dogs	Square Enix
5 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Warner Bros.
6 LittleBigPlanet PS Vita	Sony
7 New Super Mario Bros. 2	Nintendo
8 Tekken Tag Tournament 2	Namco
9 Guild Wars 2	NCSoft
10 Max Payne 3	Rockstar

OFİS 2012

Eren niye sesler duyuyosun sen ya?

1) Geçen akşam neler oldu ofiste kuzum?

Üst katta uyuyordum ben. Birileri birtakım horultular duymuş, fakat horlayan ben değilmişim, fakat ofiste başka kimse de yokmuş... Sonra ben de bazı sesler duydum, kedi sandım. Aşağı inince fark ettim ki bizim kedi dışarıda, kapı pencere kapalı...

2) İşin içinde paranormal var mı, yok mu?

Hem var, hem yok. Schrödinger'in kedisi gibi böyle.

3) Bence hep beraber kurşun döktürelim.

Kurşun iyi olur, evet. Ofisin radyasyonunu keser.

HER PATLAMA ARKADAŞLARLA PAYLAŞILMAYI HAK EDER -ALİ SEZGİN

ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL

Bir oyun yapımcısının karşılaştığı en büyük sorunlardan biri oluşan trendleri yakalamak olsa gerek. Army of Two'nun bu konuda başarılı olduğunu hiç düşünmüyorum mesela. Ne zaman ki Gears of War ve kaslı adamlar konsepti tuttu, Army of Two ortaya çıktı. Oyun olarak bakıldığında sunduğu aman aman bir farkı yoktu, ama yine de fena oyun da sayılmazdı. Özellikle beraber oynayacak bir arkadaşınız varsa değmeyin keyfinize...

Sonrasında Army of Two büyüdü, gelişti ve ana fikirlerinin dışında daha büyük, daha iddialı bir oyun olmaya kalktı. Kağıt üzerinde oyunun daha fazla satması ve hedef kitlesinin büyümesi için geçerliydi belki de ancak "abartılı" kelimesinin anlamı olumlu olmayabiliyor ne yazık ki. Army of Two: Devil's Cartel bu yüzden EA ve AoT markası için büyük önem taşıyor. Markalaşmış bir ürün olacakken direkten dönen, bazı oyuncular için umursanmaz hale gelmeye yaklaşan paralı askerlerin "arkadaş" macerasını yeni yüzüyle diriltmeye çalışacak.

Army of Two şiddet dolu bir arkadaş macerasıydı belki ama karakterlerin birbirlerine ihtiyaç duyan iki paralı askerden, zırh kullanan süper kahramanlara dönüşmeleri pek çok oyuncu tarafından hoş karşılanmamıştı. Devil's Cartel'in bu manada seriye yön değiştirmek adına son derece ciddi adımlar atıyor. İlk iki oyunun baş karakterleri Salem ve Rios'a elveda diyebilirsiniz, zira artık onların yerine Contra askerlerini andıran Alpha ve Bravo var. Dünya ve kötü adamlar da, ilk iki oyunda olduğu gibi ütopik tipler sayılmazlar. Ciddi anlamda askeri bilgi ve minimal oranda kasla operasyon yapmaya çalışan iki asker olduğumuz vurgulanmaya çalışılıyor ki gördüğümüz kadarıyla başarılı da olmuşlar. Karakterler arasında hala iletişim var ama Rios ve Salem'in yaşadığı o ahbap/arkadaş arası cıvık durum mevcut değil. Oyunu oynarken ciddi anlamda ortaklaşa ilerleyen, taktik yapan iki asker olduğunuzu fazlasıyla hissedeceksiniz.

BOMBAYI BEN ATIYORUM, SEN TUT

Eski oyunlara kıyasla, Devil's Cartel daha mütevazi ama aynı zamanda daha etkileyici olmayı hedefliyor. Sürekli olarak bir şeylerin patlatıp hava uçurmak yerine, işin sırrı bunu Battlefield 3'de olduğu gibi doğru zamanlara yaymakta bu-



Sokakların böyle boş olduğuna bakmayın. Birazdan mafya üyeleriyle dolacak ortalık.

Silah geliştirme ve çeşitli modifikasyonlar hala oyunda mevcut. Ancak bunun için mümkün olduğunca farklı tarzda öldürme puanı toplamak gerekiyor.



lunmuş. Etrafınızdaki bütün binaların, kolonların sadece o an için orada olduğunu, olası çatışma anında ortamda neredeyse hiçbir şey kalmayacağını bilmek muhteşem bir duyguydu. Army of Two: Devil Cartel'de de durum çok farklı değil zira, BF3'e gücünü veren Frostbyte 2 motoru burada da devreye girmiş durumda. Zaten biliyorsunuz EA son dönemde pek çok markasını Frostbyte 2'nin güvenli kollarına emanet etmeyi planlıyor. Burada da durum çok farklı değil. Mobilyalar kıymıklara ayırıyor, sütunlar çöküyor ve elinizde yeterince ateş gücü varsa kopan parçalar şarapnel olarak iş görebiliyor. Her ne kadar Frostbyte 2 mevcut neslin konsollarında tam randımanlı çalışamıyor olsa da bütün bunlar kendinizi eşsiz bir görsel ziyafete hazırlamanız için yetip artacak gelişmeler.

Dikkatli okuyucularımız sığınaklar, mağaralar yerine mobilya ve sütunlardan bahsettiğimi fark etmiştir. Artık hedefimiz dünyanın belirli yerlerinde operasyonlara girmek değil, son 50 yılın en büyük yer altı örgütü olan Meksika'yı sömüren uyuşturucu kartellerini yerle bir etmek. Bu da daha fazla şehir içi bölüm, temizlenmesi gereken daha fazla bina demek oluyor. Yüksek tempolu kovalamacaların olacağı gecekondular ve sınır bölgesi oyunun genel temasını oluşturacak. Bize şimdiye kadar sadece -muhtemelen grafik motorunu göstermek için- bina içi çatışmaların sunulduğu bir ara bölüm gösterildi. Tahmin edebileceğiniz üzere oyunda hemen herşey kırılıp parçalanıyordu ama konumuz bu değil. EA bu sefer oyunu ciddileştirip, oynanışı mümkün olduğunca rahat ve keyifli hale getirmeye çalışmış. Eski oyunlarda olan dikkat çekme yöntemi hala duruyor. Yani bir oyuncu ateş edip dikkat çekerken, diğeri düşmanların arkasına dolaşıp ölüm yağdırabiliyor. Yeni olan ise artık bu taktiğin ödüllendiriliyor oluşunda yatıyor. Bulletstorm'dan da hatırlayacağınız üzere Devil's Cartel'de artık her öldürme şeklinin ayrı bir adı ve puanı var. Farklı tarz ve silahları bir araya getirinceye Overkill modu açılıyor. Bu modda hasar oranı fazlasıyla artarken aynı zamanda silahların yıkıcılığı da hiç olmadıkları kadar güçleniyor. Overkill açıkken yan odanın duvarını kırıp içinde mafya üyelerini haklamak çocuk oyuncağı. Üstüne Max Payne benzeri bir yavaş çekim moduna girildiğini söylememe gerek yok sanırsam.

Oynanış olarak oyunun temposunun artması ve yeni gelen kombo sistemi dışında büyük farklar olduğunu söylemek zor. Zaten işin doğrusu Army of Two'da da oynanış elementleri gayet güzel çalışıyordu. Oynatılan bölümde ilk olarak girdikleri depoyu temizleyemeye başlayan ikili, önlerine sunulan bolca seçenek ve farklı koridorlar arasında gidip gelerek mafya elemanlarını indiriyorlardı. Siper alma sistem alıştığımı gibi. Saklanmak istediğin objenin üzerine yürü ve artık korumadasın. En azından bir süre için durum böyle. Frostbyte sağolsun eskisi gibi sabit durarak düşman haklamak çok mümkün artık olmayacak. Bu da oyunun temposunu oldukça hızlandırmış. Ben daha neler olduğunu anlayamadan depo neredeyse tamamen temizlendi, ikili onları almaya gelen helikopterle bir başka hedefe doğru yöneldiler. Helikopter bir noktada üzerine ateş almaya başlayınca Alpha helikopterden indi ve Bravo helikopterin ağır makineli tüfeğiyle yukarıdan ölüm yağdırmaya başladı. Oyunun temposu gerçekten çok yükselmiş ve taktik tutturmak eskisi kadar zor değil. Hatırlarsanız eski oyunlarda düşmanların kime döneceği bir ibre ile belirleniyordu. Kim daha fazla ateş eder ve adam öldürürse, ilgi o tarafa kayıyordu. Burada da benzer bir durum var ama bunu ekranda gösterme zahmetine girmemişler. Zira eğer bir taraf dikkat çekerse bunu rahatlıkla anlıyorsunuz. Oyunun genel yapısı, ilginçtir ki bana Army of Two'dan çok Expandables veya o filmin esinlendiği ucuz 80-90'ların aksiyon filmlerini hatırlattı. Dikkatsiz olursanız hala kısa sürede ölebilirsiniz ama tempo o kadar yüksek ki saniyeler önce öldürülen bir iki askerin fazla önemi kalmıyor.

DOSTLAR İYİDİR

Visceral Games gerek Gamescom'da, gerekse diğer röportajlarımızda bize oyunun diğer çoklu oyuncu modları hakkında "orada olacakları" dışında fazla bir şey söylemedi. Bunun haricinde Unreal motorlu Army of Two'lardan alıştığımız bölünmüş ekran ve serbest girişli online bağlantı seçenekleri oyunun tek kişilik modu için hazır bulunacak. Oyun Frostbyte alt yapısını kullanmasından dolayı, internet üzerinden oynamanın eskisine oranla çok daha hızlı ve sorunsuz olacağı da kulağımıza çalınan detaylardan oldu.

Army of Two: Devil's Cartel bu aralar piyasaya çıkacak onlarca oyuna rağmen bizi heyecanlandırmayı başardı. Bolca aksiyon, şiddet ve "eve gelen arkadaşla oynamalık" bolca senaryo fikri kulağa hiç mi hiç fena gelmiyor. Army of Two'un başarılı olup olmayacağıysa tamamen, Visceral Games'in oyunun tamamına aksiyon temposunu sabit tutabilmesine bakıyor. Dead Space ile korku dozajını gayet sağlam ve yerinde veren bu firmanın böyle bir oyunla çuvallanacağına inanmak zor. Sözün özü Meksika kartellerine karşı vereceğimiz bu savaşta ümit dolu olmakla birlikte biraz olsun da temkinliyiz. Umarım Visceral bizi haklı çıkarır da, elimizde nur topu gibi bir sağlam seri daha olur.


Ortaklaşa oynanış konseptini bu kalkan kadar güzel açıklayan silah görmedim. Öndeki oyuncu siper yaratırken arkadaki ateş gücü yaratıyor.

ŞCR / Visceral Games

Electronic Arts ile birlikte son dönemin parlayan firmalarından olan Visceral Games'in yeni markalar yaratmak konusunda üstüne yok. Şimdiye kadar Dead Space ile anılmış olsalar da aslında pek çok projede ve yeni markada parmağı var.

The Godfather: The Game (2006)
Godfather oyunları genel olarak pek olumlu eleştiriler almamış olsalar da çıktığı dönemde satışı oldukça iyiydi. Genel olarak oyun, Godfather havasını yansıtmaması ve oyunun çok kolay olması nedeniyle eleştirilse de o dönem pek çok oyuncu için "yeni GTA" Godfather olmuştu.

Dead Space (2008)
Visceral Games'in asıl parladığı oyun Dead Space oldu. Kabul etmek gerekirse biraz Resident Evil 4 esinlenmesi vardı ancak sunduğu tema ve Necromorph'lar gibi orijinal konseptleri kullanması oyuncuların fazlasıyla ilgisini çekmişti. Dahası son dönemde PC'ye çıkan tek adam gibi "aksiyon-korku" oyunu olması da popülerliğini arttıran önemli detaylardan biriydi.

Dante's Inferno (2009)
EA tam Visceral Games'e güvenip onlara yeni markalar yaratmak için imkan ve ödenek vermeye başlamıştı ki Dante's Inferno herşeyi alt üst etti. İlahi komedya'ya bakılan yüzeysel bakışın ötesinde, sıkıcı bölüm canavarı dövüşleri ve anlamsız derecede zor olması, oyuncuları bir hayli üzmüştü. İyi niyetli olmasına rağmen, o dönemde çıkan God of War 3'e kıyasla fazlasıyla yetersiz bir yapımdı.


Alpha ve Bravo şimdilik çok karizmatik durmuyor olabilirler. Oyunu oynadıkça onların hikayelerine tanıklık edip, ikiliye biraz daha alışacağız.

Kimyamız tutuyor mu?


Bazen hayat kurtarır, bazen silahınızı çalar; yine de o her zaman dostunuzdur.





Eşkıyalarla aranızdaki tek şey bir sınır çizgisiyse korkmaya hakkınız vardır.




Daha olgun oyuncular için daha olgun bir oyun.





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Visceral Games
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: Xbox 360, PlayStation 3
Site: www.armyoftwo.com



LONDRA IV TİPİ CEZAEVİ -EREN OKKA

PRISON ARCHITECT

İnternette sızılmadık sistem bırakmadık, yapay zekâcıkları bilgisayar virüslerinden kurtardık, dünya nüfusunu yarıya indirdik... Sırada ne var?

Uplink, *Darwinia* ve *Defcon*'un yaratıcısı Introversion'ın menüsünde *Subversion* vardı aslında. Rastgele oluşturulan koskocaman bir şehirde, karmaşık bir yapay zekâ simülasyonu eşliğinde bir nevi "Görevimiz Tehlike" bekliyordu bizi. Ama olmadı. Geliştiricisi Chris Delay'in deyimiyle eğlenceli değildi, oyunun "oyun" tarafı zayıf kalmıştı. Derken eşiyle beraber gerçekleştirdiği bir Alcatraz gezisi sonrasında *Subversion* adeta küllerinden doğdu ve hapishanede geçen bölümü başlı başına bir oyun haline dönüşüverdi.



HAPİSTEN KAÇIŞ VAR

Bir hapishane kurup yöneticiliğini üstlendiğimiz Prison Architect, hem çizgi roman benzeri görselleri, hem de genel sunumuyla önceki Introversion oyunlarının soyut tarzından biraz uzaklaşıyor. Uzaklaşıyor, çünkü hapishanelerin insani yönünü, içindeki insanların duygularını ve yaşanmışlıklarını da yansıtmak istiyor. Elinizdeki parayı kullanarak boş bir arsaya teker teker hücreler kondurmakla, hapishanenizin yemekhanesini, duşlarını, bahçesini inşa etmekle ve elbette güvenlik güçleri görevlendirmekle başlıyorsunuz işe. Sandbox modunda bütün tasarım size aitken, hikâyeli bölümlerde hazır bir hapishanenin yönetimini üstlenebiliyorsunuz. Ardından mahkûmlar geliyor ve peşinden de dertleri... Prison Architect'in belki de en ilgi çekici yanı bu dertler işte. Mahkûmlarınızın canı sıkıldıkça çeteler kuruluyor, kavgalar ve hatta isyanlar çıkıyor. Irkçılıkla, cinayetlerle ve bir ihtimal daha da rahatsız edici deneyimlerle yüzleşebiliyorsunuz. Tüm bunlarla nasıl başa çıkacağınızsa size kalmış.

İNSANDAN KAÇIŞ YOK

Prison Architect'te savaşmanız gereken bir düşman ordusu yok. Daha doğrusu, düşmanlarınız hemen yanı başınızda ve onları öldürüp kurtulmanız mümkün değil. Bir restoran ya da hastane işletmek gibi de değil, daha ağır ve karanlık bir yönü var Prison Architect'in. Yeterince insanın ilgisini çekecek mi, oyun mekanikleri bizi uzun süre oyalamakta başarılı olacak mı göreceğiz. Oyunların hapisten kaçma bölümlerine karşı özel bir ilgi duyan ben, işe bir de tersinden bakmak için sabırsızlanıyorum.

Toplumsal sorunların işlenmesi söz konusu olduğunda video oyunları diğer iletişim ve etkileşim araçlarından daha güç bir konumda buluyor kendini. Bir kitapta ya da filmde bazen görmezden geldiğimiz, bazen de alkışladığımız anlatılar bir oyunda yer aldığında nedense daha çok tepki çekiyor. Kendi adıma Prison Architect'in mümkün olduğunca rahatsız edici bir deneyim sunmasını diliyorum. Oyuncuların da aşması gereken, zihnimizi tutsak eden düşünceler var ve Prison Architect basit bir işletme simülasyonu olmanın ötesinde belki de bir parçamızı serbest bırakabilir.

ŞCR / Introversion

2001 yılında üç üniversite arkadaşı tarafından kurulan, ufacık bir stüdyo Introversion Software. Oyunları Chris Delay yapıyor, işin "iş" kısmıyla Mark Morris, finans kısmıyla da Thomas Arundel ilgileniyor.

Uplink (2001)
Belki de şimdiye kadar oynadığımız en iyi hacker'lık simülasyonu. Kısa süre önce iOS ve Android sürümleri de yayınlandı, bilginize.

Darwinia (2005)
Yapay zekâ sahibi poligonların virüslere karşı mücadelesi, bir dijital evrim hikâyesiydi Darwinia.

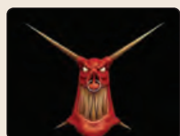
DEFCON (2006)
Dünyayı yanarken seyretmekten keyif alanlardansanız, milyonlarca sivil kayıp sizin için yalnızca birer rakamdan ibaretse, bir nükleer kıyamet senaryosu olan DEFCON tam sizlik (bir de isminizi alabilirsek...)

Multiwinia (2008)
Darwinia'nın bu çok oyunculu sürümünde dijital yaşam formları internet üzerinden kapışıyordu. Multiwinia, 2010 yılında Xbox 360'a çıkan Darwinia+'ın da bir parçasıydı.





Kimyamız tutuyor mu?


Dungeon Keeper

+


Dwarf Fortress

+


Theme Hospital

=



Buradan köye yol olur.

KISACA



Tür: İşletme simülasyonu
Yayıncı: Introversion
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PC
Site: www.introversion.co.uk/prisonarchitect

orijinal Mass Effect PS3'e de çıkacakmış. > The Last Express iOS için hazırmış! Vaylar bizeymiş... > The Walking Dead paket halinde raflara düşecekmiş. > WiiU'da bölge kodu uygulaması >>

UBISOFT HAVLU ATTI

360DRC sayfalarından sürdürdüğümüz haklı mücadelemiz sonunda karşılığını buldu ve Ubisoft, akla mantığa uygun olmayan DRM'ini bırakma kararı aldı. Bilindiği üzere bu DRM nedeniyle Ubisoft oyunlarının tek kişilik senaryolarını oynarken dahi internete bağlı olmanız gerekiyordu. Bu uygulamanın korsan kullanıcılardan ziyade orijinal oyun sahiplerini etkilediğini sonunda anlayan firma geri adım atmak durumunda kaldı. Bundan böyle sadece kurulum sırasında bir kez online aktivasyon gerekecek ve hiçbir şekilde aktivasyon sınırı olmayacak. Yani istediğimiz kadar farklı makinaya, istediğimiz kadar yükleyebileceğiz oyunlarımızı. Assassin's Creed III'ün de bu yeni sistemle birlikte geleceğini belirtelim. DRM konusunda en azılı firma olan Ubisoft da pes ettiğine göre artık yavaş yavaş "DRM free" bir geleceğe doğru yelken açabiliriz.

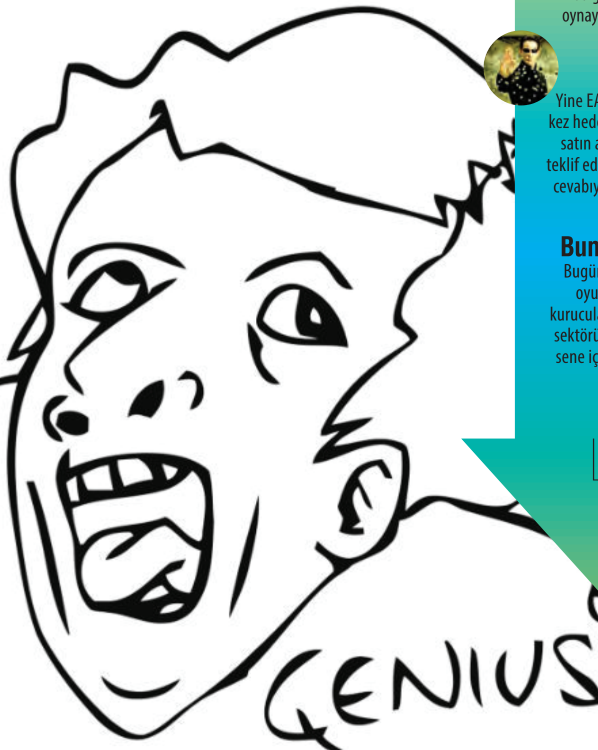
BALDUR'S GATE İÇİN GÖNÜLLÜ ARANIYOR



Normal şartlarda sizler bu satırları okurken Baldur's Gate: Enhanced Edition'ın çıkmış olması gerekiyordu fakat daha önce 18 Eylül olarak belirlenen çıkış tarihi 30 Kasım'a kaydırıldı. Bu haberin üzücü olduğu aşikâr ancak işin bir de güzel tarafı var. Tamamen gönüllü bir grup tarafından yürütülen çeviri sayesinde oyunda Türkçe seçeneği de yer alacak ve bu erteleme sayesinde çevirinin çıkış tarihine yetişmesi artık mümkün. Ancak bunun için ekibin biraz daha genişlemesi gerekebilir. Mevcut durumda fantastik eser çevirisinde tecrübe sahibi kişilerin de yer aldığı bu gönüllü grubun içerisinde yer almak istiyorsanız özelliklerinizi baldurgecidi@gmail.com mail adresine yollamanız yeterli. Ancak çok iyi derecede İngilizce bilmiyorsanız, Türkçe imla kurallarına hâkim değilseniz, projeye ayıracak zamanınız yoksa ve fantastik edebiyata uzaksanız başvuru yapmak için pek de kendinizi yormayın deriz. Ekibin azimli çalışması göz önüne alındığında o veya bu şekilde bu çeviri tamamlanacak ancak mümkün olan en kaliteli ve en hızlı şekilde tamamlanmasını istiyorsanız elinizi taşın altına koymanın tam sırası.

HAYATI OYUN ZANNETMEK

Bazı durumlarda oyunların fazla gerçekçi olması pek de iyi sonuçlar doğurmayabiliyor. ArmA 3 üzerinde çalışan iki Çek geliştirici, materyal toplamak için gittikleri Yunanistan'da bir askeri üssün fotoğraflarını çekerlerken yakalanıp tutuklandılar. Savunmalarında çektikleri fotoğrafların oyun için olduğunu anlatmaya çalışsalar da bu durum onların casusluk suçundan 20 yıl hapis istemiyle yargılanmalarına engel olmayacak. Her ne kadar geliştiriciler çektikleri fotoğrafların oyun için olduğunu söylese de, yapımcı firma Bohemia Interactive salağa yatmanın daha mantıklı olduğunu düşünüyor olsa gerek. Firma yetkililerinin, iki çalışanın orada tamamen turistik amaçla bulunduğunu ve hiçbir şekilde askeri bir alana girmediklerini belirtmesine rağmen ikilinin tutukluluk halleri devam ettiğine göre bu açıklama pek de faydalı olmadı sanıyoruz ki. İzin alınmadan askeri bir üssü fotoğraflama gafletine nasıl düştü bu arkadaşlar bilmiyoruz ancak umuyoruz ki ortada bir yanlış anlaşılma vardır ve bir an önce açığa çıkar.





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Winter is coming
Ve işte geldi yine o talihsiz sonbahar. Yine bize uykusuz geceler, yine bize yemeden içmeden kesilmeler. Alıştırmadan, direkt olarak kafamıza düşecek onca oyuna hazır olmayanlara şimdiden geçmiş olsun; iyi bilirdik kendilerini.

Zombiler cana geldi
Üzgünüz ama siz bu satırları okuduğunuz sırada hâlâ haberiniz yoktuysa eğer The Game for Big Kids'de enfes bir partiyi kaçırdınız demektir. Zombilerin sonsuz uykularından uyandığı bu partiyi kaçırdınız madem, en azından yenilerini kaçırmayın. Yakında çok daha fenaları geliyor, beklemede kalın!

Ağzımıza bir parmak bal
Half-Life 3'ü beklemekten helak olan sen, en azından bir teselliye ne dersin? Half-Life'ın fazlasıyla elden geçirilmiş ve yenilenmiş hali olan Black Mesa çıktı. 10 saate yakın bir oynanış sunan Black Mesa ile geçmişi yâd etmenin tam sırası.

Aksiyon kaldığı yerden
Black Ops'un iyi yaptığı pek çok şey vardı ancak özellikle zombi modu ile çoğumuzun kalbini çalmayı başarmıştı. Black Ops 2 açıklandığından bu yana zombilerle ilgili bir şey söylenmemesi modun çıkartıldığını düşündürüyordu fakat neyse ki korkulan olmadı ve zombi modunun yer alacağı açıklandı. Eğlence bizi bekler.

Ruhlarımız bir süre daha güvende
PS Vita'nın en çok beklenen oyunlarından olan Soul Sacrifice, 2013'ün ikinci çeyreğine ertelendi. Erteleme sebebi olarak "Biraz daha zamana ihtiyacımız var" gibi oldukça yüzeysel bir açıklama yapılmış olması can sıkıcı. İşin içinde Keiji Inafune olmasa daha konuşurduk da neyse.

Siz kumda oynayın
Borderlands 2 çıktı çıkmasına ama kimileri için biraz can sıkarak çıktı. Rusya, Ukrayna, Litvanya ve Estonya'dan oyunu Steam üzerinden satın alan kullanıcılar, kendi bölgeleri dışında kimse ile ağ üzerinden bu oyunu oynayamıyorlar. Aslında neden üzüldüğümüz de belli değil; hilecilerden kurtulduk sonuçta.

Her kuşun eti yenmez
Yine EA ve yine sevdiğimiz bir isme el atma çabası. Bu kez hedeflerindeki isim ise oldukça ilginç; Valve! Firmayı satın almak için 1 milyar doların üzerinde nakit para teklif eden EA, Gabe Newell'ın "ölümü çiğnemeden asla!" cevabıyla kuyruklarını sıkıştırıp tıpış tıpış geri dönmüş. Helal olsun sana toraman!

Bunu saymayız, yine bekleriz…
Bugüne kadar BioWare çatısı altında sayısız başarılı oyuna imza atmış ve aynı zamanda firmanın da kurucularından olan Ray Muzyka ve Greg Zeschuk, oyun sektöründen emekli olduklarını açıkladılar. Yaklaşık 15 sene içerisinde sığdırdıkları onca unutulmaz oyun için kendilerine ne kadar teşekkür etsek az.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





DEVELOPER'S DIARY

BLIZZARD'DA ÇALIŞAN BİR TÜRK'ÜN MACERALARI

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Sevgili Günlük,

Maça ilk beşte çıkıyorum, yüksek şut yüzdesiyle oynamama rağmen Diablo takımındaki zenci pivot ribauntlarda büyük üstünlük sağlıyor. Oyun yapımcısı da olsalar zenciler iyi zıplıyor.

Tarih 5 Eylül 2012. "Yeter canım bu kadar güzel hava" diyerek kısa bir tatil için gittiğim İzlanda'dan yeni geldim. Jetlag sebebiyle uyku düzenim darmadağın. Bütün gece yatakta dönüp durduktan sonra 7:30'da pes edip işe gitmeye karar veriyorum. İyi tarafından bakacak olursak neredeyse üç saat boyunca ofiste yalnız olacağım, böylece işe konsantre olabilirim. Genelde gece avlanan bir tür olan oyun yapımcıları stüdyoya saat 10:30'dan önce teşrif etmiyorlar. Ben ve temizlik görevlimiz Antonio ise iş başındayız.

Oyun çok kritik bir dönemeçte. WoW diğer oyunlardan farklı bir strateji izliyor. Resmi çıkış tarihimiz 25 Eylül olmasına rağmen oyunun son sürümü aslında yayınlandı. Yani motorun yeni versiyonu herkes tarafından oynanabilir halde, ancak bazı özellikler ve yeni içerik, yani Pandaria kapalı durumda. Bu sayede yeni oyunu birkaç adımda piyasaya sürmüş oluyoruz. 25 Eylül'e kadar elimizden geldiği kadar bug temizleyip mümkün olan en pürüzsüz şekilde yeni içeriği kullanıma açmayı umuyoruz. 25 Eylül'de bir düğmeye basacağız ve aşağı yukarı 10 milyon kişi Pandaria'yı ilk kez ziyaret edecek. Hem heyecan verici hem de korkutucu bizim için. Bazı sorunlar çıkacağından eminiz, zira bu çapta bir oyunu tamamıyla test etmek imkansız.

Örneğin, dün her şey iyi giderken bugün bir anda "hata raporları" tavan yapmış durumda. WoW oynayanlar bilirler, oyun çöktüğünde "bu sorunu rapor etmek ister misiniz?" diyen bir pencere vardır. İşte oraya yazdığınız her şeyi okuyoruz! Çoğunluk o kutuya "Allah belanı versin Blizzard!" ya da "Activision sizi çok bozdu!" gibi değerli bilgiler yazsa da bazı raporlar bizim problemleri çok daha hızlı çözmemizi sağlıyor.

Benim alanımda olmamasına rağmen ofiste başka kimse olmadığı için son 24 saat içinde bir anda ortaya çıkan ciddi bir çökme sorununa el atıyorum. Daha düne kadar hiç ortada yokken bir anda bu hatayı bu kadar sık alıyor olmamız çok olağandışı bir durum. Bir saat boyunca hiçbir yere varamıyorum. Sonra forumlara bakmak aklıma geliyor. Aradığım cevabı forumlarda buluyorum. Forumlarda işe yarar bilgi bulmak, inanılır şey değil! Görünüşe göre oyunda balıkçılık için kullanılan oltalardan birini kullanarak diğer kullanıcıların oyununu çökertmek mümkünmüş. Biri bunu keşfettikten sonra foruma yazmış, ardından bunu gören sevgili kötü niyetli oyuncularımız birkaç saat içinde binlerce kişinin oyununun çökmesine sebep olmuş. Sorunun ne olduğunu bulduktan sonra çözüm tek satır koddan ibaret. Bir kahveyi hak ettim!



Ofisteki kahve o kadar kötü ki bir grup arkadaş para birleştirip her hafta kendi kahvemizi alıyoruz. Ama Blizzard'ı suçlayamam bu konuda, eminim milyarlarca dolar gelir getiren bir oyunları olsaydı bizden kaliteli bir kahveyi esirgemezlerdi! Neyse, her sabah olduğu gibi bir litreden fazla kahve yapıyorum ve bir kısmını yavaş yavaş gelmeye başlayan iş arkadaşlarıma dağıtıyorum. Evet, ofisin kahvecisi oldum resmen. Bahşiş toplamaya başlasam bari...

Çin'den kötü haber geliyor. Çinli okurlarımız darılmasın ama saçma sapan kuralları olan bir ülke bu. Çok katı kanunları var ve yayınlanacak her oyunun devletin onayından geçmesi gerekiyor. Hoş, bizim ülkemiz de o yöne doğru gidiyor gibi bir his var içimde ama o başka bir hikâye.

Mists of Pandaria henüz Çin'de onaylanmadığı için oyunda bu ismin ya da logonun bulunması kesinlikle yasak. Maalesef bir menüde logoyu unutmuşuz. Bunun çözümü yeni bir yama yayınlamak, bu da oyunun Çin'de birkaç gün oynanamaması demek. Zira patch'lerin kalite kontrol tarafından onaylanması günler alıyor. Moraller bozuk. Benim yapabileceğim bir şey yok, öğle yemeği, daha doğrusu basket oynama zamanı.

Liseden beri öğle saatlerinin değişmeyen aktivitesi bu benim için. Diablo ve WoW takımlarının basket maçı var bugün. Maça ilk beşte çıkıyorum, yüksek şut yüzdesiyle oynamama rağmen Diablo takımındaki zenci pivot ribauntlarda büyük üstünlük sağlıyor. Oyun yapımcısı da olsalar zenciler iyi zıplıyor, ne diyebilirim? Maçı kaybediyoruz. Ama en azından bizim oyunun sunucuları onlarınki gibi iki günde bir çökmüyor!

Ekibimizde birkaç sene öncesinin en büyük WoW hacker'ı var. Oyun hack'leme konusunda o kadar iyiymiş ki bizim programcılar etkilenip iş teklif etmişler. Hayatımda gördüğüm en zeki insan olabilir. Bu Çin sorununu yamaya gerek duymadan halledebileceğini söylüyor. Çözümünü maalesef buradan paylaşmam mümkün değil ama duyunca ağzım açık kalıyor. Bu kadar yetenekli programcılara sahip olduğumuz için çok şanslıyız. Hakikaten dediğini yapıyor, herkesin neşesi geri geliyor bu sayede.

Acil çözülmesi gereken bir şey kalmadı gibi, o yüzden yavaş yavaş uzun vadeli çalışmalara geri dönüyorum. Bir sonraki projemiz için şimdiden üzerinde çalıştığım bir teknoloji var. Sanırım aylarımı alacak. Bugün ise jetlag yüzünden pilim bitmek üzere. Etkinliği bilim insanlarınca kanıtlanmış olan "şimdi yatayım sabah erken kalkar çalışırım" stratejisini uygulamaya karar veriyor ve erkenden eve gidiyorum. Birkaç saat daha uyanık kalmak için Guild Wars 2'yi indiriyorum ancak kurulum sırasında koltukta sızıyorum. Yarın oynarım artık.

Ayçekirdeği cildiniz için yararlıdır:

Bu eğlenceli lezzetin çok kişi tarafından bilinmeyen bir yönü de, diğer önemli besin öğelerinin yanında, ciltteki yaşlanmanın sorumlusu olan serbest radikallerle savaşan güçlü bir antioksidan olan E vitamini içeriğidir.

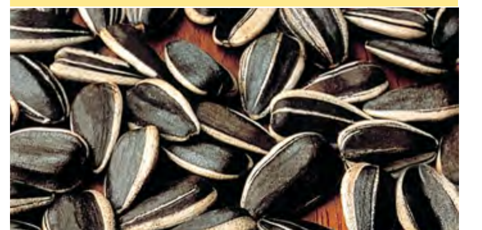
Önerilen günlük E vitamini alımı 15 mg/gündür ve 28 gram ayçekirdeği önerilen günlük miktarın %76'sını sağlar.

28 gr'lik porsiyonda	Vitamin E içeriği
Ayçekirdeği	11,34 mg
Badem	7,42 mg
Fındık	4,31 mg
Ceviz	0,83 mg

Source: USDA National Nutrient Database for Standard Reference, Release 23 (2010)



Amerikan Dakota Ayçekirdeği




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell**, **Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 **465 98 50**

TOKYO GAME SHOW 2012

KOCA GÖZLÜ ANİME KIZLARIN VE HIDEO KOJIMA'NIN FUARI

Her ne kadar video oyun fuarlarının en kallavilerinden birisi olsa da, barındırdığı fazlasıyla Japonsu havası nedeniyle bizim için diğerlerine göre daha geri planda kalan bir fuar Tokyo Game Show. Seviyoruz kendisini yalan yok, sadece her şeyi bize hitap etmiyor hepsi o kadar. Ancak bu demek değildir ki oradan havadisler getirmeyeceğiz, sizleri bilgilendirmeyeceğiz. Biliyoruz ki bu sayfaları okuyan pek çok Japon aromalı oyun sever var. İşte Tokyo Game Show 2012'den kâh herkesi, kâh sadece sevenini ilgilendiren en önemli haberler…

WII U NE KADAR GÜÇLÜ?

Nintendo'nun yeni konsolunun çıkış tarihi yaklaştıkça yapabilecekleri konusunda olan merakımız da artıyor. Tokyo Game Show'dan bu merakı dindirebilecek bazı fısıltılar geldi ve biz de kulak kabarttık. Wii U'nun en önemli çıkış oyunlarından olan Warriors Orochi 3 Hyper'ın yapımcısı Akihiro Suzuki'ye göre Wii U'nın zayıf işlemcisi nedeniyle sıkıntılar yaşanıyormuş. Ekranda çok fazla düşman göründüğünde performans düşüşü yaşandığını belirten Suzuki, şu an için bu sorunu aşmanın en önemli sıkıntıları olduğunu belirtti. Öte yandan ise Wii U ile hem PS3 hem de Xbox 360'dan daha güzel grafikler ortaya koyabildiklerini sözlerine ekledi Suzuki. Ancak işlemci sıkıntısı nedeniyle grafikten kısılmak zorunda kalınması ve mevcut hali ile PS3 oyunlarından daha zayıf görünen bir oyun elde edilmesi Wii U'nun hanesine "şimdilik" eksi puan olarak yazılıyor.



YENİ PLAYSTATION AÇIKLANDI!



Durun durun, sakin olun. Bahsettiğimiz şey PlayStation 4 değil maalesef. Sony, PS3'ün yeni modeli olan ve "Super Slim" olarak adlandırılan yeni modelini duyurdu (Hatta sizler bu satırları okurken satışa bile çıktı). Yeni modelin bir öncekine göre %20 daha küçük ve %25 daha hafif olması en büyük artıları. Amerika'da 500 ve 250 GB'lık seçenekleri bulunacak olan bu modelin Avrupa'da ise 500 ve 12 GB'lık seçenekleri bulunacak. 12 GB kulağa biraz komik gelse de bunu Xbox 360'ın 256 MB hafıza kartlı modeline benzetebilirsiniz. Harici HDD'lerle disk boyutunu artırabildiğinizden çok da bir sıkıntı olmayacaktır. Bu modelin bir diğer ilginç yönü ise artık önde bulunan ve diski içine çeken optik okuyucunun yerine konsolun üst tarafına yerleştirilen kızaklı bir kapak kullanılmış olması. Yani artık disklerimizi konsolun üst tarafından yerleştireceğiz. "PS4 gelirken şimdi buna ne gerek vardı ki?" diye düşünenlere PS3 çıktıktan sonra PS2'nin satış rakamlarına göz atmalarını tavsiye ederiz. Eğer hala bir PS3'ünüz yoksa bu modeli tercih etmeniz en mantıklısı olacaktır.

NINTENDO, BAYONETTA 2'YE HAYAT VERDİ

Eminiz bu satırları okuyan her iki kişiden birisi Bayonetta'dan nefret etmiş, bir diğeri ise ölümüne aşık olmuştur. Eğer nefret edenlerdenseniz bu cümleden itibaren haberle ilişiğinizi kesebilirsiniz. Bayonetta 2 ile birlikte güçlü bir dönüş hazırlığında olan Platinum Games'den Atsushi Inab, eğer Nintendo olmasaydı Bayonetta 2 diye bir oyunun asla yapılamayacağını açıkladı. "Biz bir platform değişikliği arayışında değildik. Biz Bayonetta 2 için bir partner arayışındaydık be Nintendo da bu oyunu yapabilmek için güçlü ve istekli bir partner olduğunu kanıtladı," diyor Inab ve ekliyor; "Bunun sonucunda da seçtiğimiz platform Wii U oldu". Wii U ile birlikte oyunun yapısının değişebileceğinden korkan fanatiklerin endişe etmemesi gerektiğini belirten Inab, Wii U'nın kontrol cihazı sayesinde çok ilginç fikirleri oyuna aktarabildiklerini sözlerine ekledi. Bu birliktelik sayesinde Wii U da önemli bir oyunu kataloguna eklemiş oldu böylece.















Her yerde gözlerimizin aradığı ama yokluğu ile gönül burkan The Last Guardian için hayat ışığı belirdi. Bir Sony yapımcısının açıklamasına göre The Last Guardian üzerinde harıl harıl çalışmalar devam ediyor.

Disney ile video oyun dünyasının en başarılı sentezi olan Kingdom Hearts serisi için güzel bir HD koleksiyonu duyuruldu. İçerisinde Kingdom Hearts Final Mix, Kingdom Hearts: Chain of Memories ve Kingdom Hearts 358/2'nin HD versiyonlarının yer alacağı Kingdom Hearts 1.5 HD Remix, 2013 yılında PS3 için piyasada olacak.

Yeni nesil konsollar ile birlikte bölge kilidinden kurtuluruz dedik ama şimdilik beklediğimiz olmadı. Nintendo'nun yaptığı açıklamaya göre Wii U bölge kilidi ile birlikte gelecek. Bu da konsolu hangi bölgeden aldıysanız sadece o bölgenin oyunlarını oynayabileceksiniz anlamına geliyor.

Android işlemcili telefonlar için hazırlanan PlayStation Mobile (eski adıyla Suite), 2 Ekim'de oyun satışına başlamış olacak. İlk etapta 30 oyunun bulunacağı platformda satış rakamlar 0,60 ile 10 dolar arasında değişecek. Mobile'ın PS Vita ile de uyumlu olacağını ekleyelim.

PS2'nin en sanatsal değerlerinden olan Okami'nin HD versiyonu için kavuşma tarihi belli oldu. Şimdilik sadece Kuzey Amerika tarihi belli olmuş olsa da Avrupa için de eli kulağındadır. Okami HD, 30 Ekim'de PSN'deki yerini alacak.

Mortal Kombat'ın yapımcısı NetherRealm'in bağımlılık yaratacak yeni oyunu Injustice: Gods Among Us için çıkış tarihi belli oldu. DC evreninin süper kahramanları, Nisan 2013 dolaylarında PS3, Xbox 360 ve Wii U platformlarında bizlerle buluşacak.

Herkes PS4'ü beklerken, Sony'den PS3 sahiplerini rahatlatacak bir haber geldi. Firma yetkilisi John Keller'a göre daha 2-3 yıl PS3 için harika oyunlar gelecek. PS4'ün bizleri bu kadar bekleteceğini sanmıyoruz ama görünen o ki PS3'ü rafa kaldırmak için henüz erken.

İlk etapta PC'ye özel olarak hazırlanan Dark Souls'un Artorias of the Abyss genişleme paketinin konsollar için de geleceği açıklandı. Yeni haritalar, düşmanlar, silahlar ve zırhlar ile donatılmış bu paket, PSN ve Xbox Live için 24 Ekim'de satışa sunulacak.

Nintendo DS'in oynadıkça oynanası yapımlarından Ace Attorney'nin beşincisi için bilgiler açığa çıktı. Yayınlanan videoda oyunun üçüncü boyuta taşınması ve yeni ruh hali tanıma sistemi dikkatleri çekti. Bir diğer önemli karakter Professor Layton ile buluşmalarını sağlayacak olan ortak yapım ise en beklenesi oyunlardan birisi olduğunu gösterdi.

Yeni hali ile kimilerini çok kızdıran, kimilerini ise çok heyecanlandıran Devil May Cry (DmC), PC kullanıcılarını biraz bekletecek. Yapımcı firma Ninja Theory'nin sadece PS3 ve Xbox 360 için çalışması, PC portunun ise başka bir firma tarafından hazırlanıyor olması nedeniyle yaşanacak bu gecikme. Konsollar için 15 Ocak 2013'de geleceğini belirtelim.

Ninja Gaiden serisinden iki önemli haber geldi. Yapımcı Keiji Inafune'nin imzasını taşıyacak ve Ryu Hayabusa'dan intikam almak isteyen bir zombinin hikâyesini anlatacak olan Yaiba: Ninja Gaiden Z ile birlikte daha önce PS3 için çıkmış olan Ninja Gaiden Sigma 2'nin Vita versiyonu açıklandı.

KOP GEL BE VİCDANSIZ

Gelmiş geçmiş en değerinin az bilinmiş oyun hangisi desek, sanıyoruz ki birçoğunuz Psychonauts cevabını verir (vermezse de bunun sebebi değerinin az bilinmesidir zaten). Bahsettiğimiz oyun bir Tim Schafer ürünü olunca haliyle ona karşı bir gönül bağımızın olması anlamsız olmasa gerek. Double Fine Studios yapımcılarından Greg Rice, oyunun sevenlerini heyecanlandıracak şu açıklamasıyla akıllara yine soktu bu enfes oyunu; "Psychonauts 2, hayranlarımızın yapılmasını en çok istediği oyun. Tabii ki bu bizim için gurur verici. Tim'e kalsa o firmanın her oyununa bir devam oyunu yapmak istiyor zaten ve bunu yapmayı biz de isteriz". Bu açıklamalardan sonra potansiyel bir devam oyunu beklentisine giriyoruz haliyle ancak Rice, bu oyunu yapabilmek için önce paraya ihtiyaçları olduğunu belirtiyor. "Psychonauts 2'yi yapmak için birilerinin bize para verip zengin etmesine ihtiyacımız yok. Paraya ihtiyacımız var çünkü oyunun üzerinde çalışacak kişilerin maaşlarını ödeyebilmeliyiz. Biz para kazanmak için oyun yapmak istemiyoruz, oyun yapmak için para kazanmak istiyoruz" diyen Rice, azıcık aşım ağrısız başım kafasında insanlar olduklarını da gözler önüne seriyor. Kim bilir, Schafer gelecekte bir Kickstarter projesi daha patlatır belki.

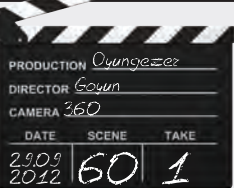


AL BİRİNİ VUR ÖTEKİNE



Çok değil, bundan sadece bir sene kadar önce Zynga için bu sayfalarda döktüğümüz methiyelerin haddi hesabı yoktu. Bugün ise Zynga sorunlarla boğuşan ve popülaritesini kaybetmiş bir firma haline geldi. Bunda kendilerinin başka firmaların fikirlerini birebir çakıp "yeni oyun" diye piyasaya sürmeleri büyük rol oynuyor. Bütün bu sıkıntılar içinde diğer firmalarla yaşadıkları didişmelerin de onlara pek yaradığı söylenemez. Bu didişmelerden nasibini alan son isim ise Electronic Arts oldu. Tartışmaların göbeğinde olmayı daima başaran bu iki firmanın sıkıntısı ise telif hakları... Zynga'ya göre EA'in Facebook oyunu SimCity Social, kendi oyunları CityVille'e haddinden fazla benziyormuş. EA ise daha ortada Facebook yokken bile SimCity ile piyasada olduklarını ve Zynga'nın hedef saptırmaya çalıştığını belirtiyor. İki tarafın birbiri hakkındaki iddiaları bitecek gibi değil ancak Zynga'nın bir firmaya "Oyunumuzu çaldılar" şeklinde ithamda bulunması oldukça ironik. Kendilerine ait tek bir fikri bile bulunmayan bu firmanın yaşadığı düşüş sonrası aklı biraz karışmış anlaşılan...

OGZ CASTİNG AJANSI

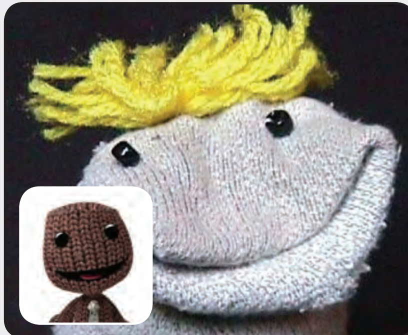




Okullar açılınca herkes inine döndü muhtemelen. Aynı şey çalışan Oyungezerler için de geçerli. Ne dedik geçen ay? Surat asmak yok. Bak sonbahar geldi. Bir ton süper oyun kapıda. Eh, biz de varız. Takılmaya devam… Bu ay ajansın ıssızlığını buna bağlıyorum. Herkese kolaylıklar. Bu ay Erdem Zengin, Arda Köroğlu bizi koparan çorap kuklası örneğiyle bizlerle birlikteler. Burak Eken, İlden Ersoy ve Emre Kulaç adlı Oyungezerlere de teşekkürler. Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Rocco Pelosi - Esen Yenenler



Sackboy - Sock Puppet

VALVE DURMAK NEDİR BİLMİYOR

Durduramıyoruz efendim, devamlı büyüyorlar. Evet, Valve'dan bahsediyoruz. Yaptıkları her yeni işle daha başarılı ve daha büyük bir firma haline gelen Valve'ın durmaya hiç niyeti yok gibi görünüyor. Oyun konusunda ellerine su dökmek zor. Yazılım dendiğinde Steam ile tozu dumana kattılar. Ve bütün bunlar yetmedi şimdi de donanım işine girmeye hazırlanıyorlar. "Biz artık sadece bir oyun firması değiliz, bünyesinde her unsuru barındıran bir eğlence firmasıyız," diyor Valve kendisini tanıtırken. Bunun sonucu olarak da yıllardır yaratıcı gelişimlerin eksikliğinden yakındıkları donanım sektörüne girmeleri gerektiğini düşünüyorlar. "En basitinden klavye ve fare ikilisi dahi yıllardır yerinde sayıyor, bir gelişme yok. Bu da bize el atabileceğimiz büyük bir boşluk olduğunu düşündürüyor," şeklinde planlarını açıklayan Valve, bu hedeflerin ilk emarelerini de yapay gerçeklik gözlükleri ile ortaya koyuyor. New York Times editörlerinden Stuart Isett'in belirttiğine göre çevremizdeki objeleri de oyunun bir parçası haline getirmeyi başaran bu gözlükler, Valve'ın donanım planlarında merkezde bulunuyor gibi görünüyor. Valve'ın elinden nasıl donanımlar çıkar bilinmez ancak eğer oyun ve yazılım konusundaki başarılarını tekrarlarlarsa çok değişik fikirler bekleyebiliriz demektir bu... Half-Life 3 mü, o da ne?



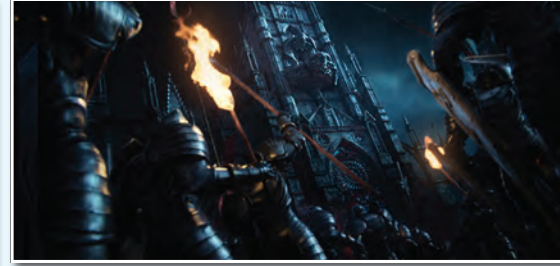
Giderek buna dönüşecek herhal!

DRAGON AGE 3 GELİYOR!

Bu ay yeni duyurular açısından oldukça zengindi. Project Eternity'nin gazı henüz dinmemişken gelen Dragon Age 3 açıklaması keyfimize keyif kattı. Aslında uzun zamandır bu açıklamanın geleceğini biliyorduk ancak resmi duyurunun gelmesi hepimizi ferahlattı. Oyunun fanatiklerinin oylarıyla belirlenen tam ismi ise Dragon Age 3: Inquisition oldu. Dragon Age başyapımcısı Mark Darrah'ın açıklamasına göre üzerinde 2 yıldır çalışılmakta olan Dragon Age 3'ün 2013'ün sonlarında geleceğini düşünürsek, üzerinde 3 yıl çalışılmış bir oyun olacağını bilmek içimizi rahatlattı. Çünkü alelacele çıkmış Dragon Age 2 örneğinden dilimiz oldukça yanmış durumda. Yapılan açıklamada asıl ilginç olan ise oyunun, Battlefield 3'de kullanılan Frostbite 2 motorunun modifiye edilmiş bir halini kullanacağının belirtilmesi oldu. Bu da grafiksel olarak oldukça üst düzey bir oyun göreceğimizi düşündürüyor haliyle. Sonuç olarak Bioware'in ikinci oyundan ders çıkardığını umarak üçüncü oyuna heyecanla bakıyoruz; bu kez hayal kırıklığı olmayacak gibi görünüyor...



Oyunda vampir avcılarının yanında ayaklanmış insan orduları da canımızı sıkacak.



İlk oyundan hatırlayabileceğimiz devasa bosslar bu oyunda da bizleri bekliyor.



GÖLGELERİN GÜCÜ ADIN... HA YOK, O BAŞKAYDI -TURGUT UÇ

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Yaklaşık 15 dakikadır boş sayfa karşımda, bu yazıyı spoiler vermeden nasıl yazabilirim diye düşünüyorum. Ancak ne yaparsam yapayım bu pek mümkün görünmüyor. Hoş, Castlevania: Lords of Shadow 2'nin tanıtım videosunun da alabildiğine spoiler içerdiği düşünülürse sanırım yapımcıların düşünmediğini benim düşünmem de yersiz bir hareket olur. Ben yine de görevimi yapayım ve eğer ilk oyunu oynamadıysanız ve bitirmek istiyorsanız bu yazıdan uzak durmanızı tavsiye edeyim.

Evet, geri kalanlarla devam ediyoruz. Hatırlarsanız ilk oyunda Gabriel Belmont'un Satan'la olan mücadelesini ele almıştık. Güzeller güzeli karısının intikamı bir tarafta, Belmont Klanı'nın daimi görevleri bir tarafta, bu mücadele için pek çok nedenimiz vardı. Ancak oyun öyle bir sonla bitti ki, normal olarak yeni oyuna kafa karışıklığı ve beklenti biriktirdi bolca. Çünkü ilk oyun bittiğinde biz artık Gabriel Belmont değil, Castlevania serisinin kadrolu kötüsü Dracula haline gelmiştik! "Nasıl?", "Neden?" gibi pek çok sorunun cevap bulacağı yeni oyunda Dracula'nın kafasındakileri daha net olarak anlayabileceğiz. Yapımcılar ilk oyunu "Dracula'nın başlangıcı", bu oyunu ise "Dracula'nın yükselişi" olarak nitelendiriyorlar. İşin ironik tarafı ise, daha önce üyesi olduğu vampir avcısı Belmont Klanı'nın bu kez onun peşine düşecek olması. Avcı iken av haline gelmek yeni oyunun temelini oluşturan unsur olacak.

Tam bu noktada tanıtım videosunun sonunda gördüğümüz karakter büyük önem taşıyor. Şu an için bu karakterin kim olduğu bilinmese de çok yüksek ihtimalle Alucard olduğunu söyleyebiliriz. Alucard'ın önemi ise şu: Kendisi Dracula'nın oğlu ve Dracula'dan intikam almak gibi vazgeçemediği bir amacı var. Yapımcılara yöneltilen "Oyunda birden fazla oynanabilir karakter olacak mı?" sorusuna "Cevap yok" şeklinde bir karşılık gelmesi bu yönde bir beklentiye girebileceğimizi gösteriyor. Belki de hem Dracula'yı hem de Alucard'ı yönettiğimiz çift taraflı bir senaryo ile karşımıza çıkacak LoS2, kim bilir?

DAHA SERBEST

Şu an için yeni oyunla ilgili çok net bilgiler belirmemiş olsa da, ilk oyuna göre sahip olduğu farklar ve benzerlikler noktasında bazı bilgilere sahibiz. Örneğin yapımcılar, ilk oyun üzerine gelen eleştiriler sonrası LoS2'ye daha fazla "keşif" unsuru eklediklerini belirtiyor. Lineer yapının kırılmasıyla birlikte haritayı keşfe çıkabileceğimiz gibi bu keşifler sayesinde yeni birincil ve ikincil silahlar bulabileceğiz. Lineer yapının kırılması deyince aklınıza açık dünya konseptli bir yapım gelmesin, sadece araştırabileceğimiz daha çok alan yer alacak LoS2'de. Ana karakterimizin artık bir vampir olması sebebiyle sağlığının yenilenmesi için iksirlerin yanında düşmanların kanını emebiliyor olması da oyuna eklenen yeni unsurlardan bir diğeri. Bunun dışında ilk oyunda yer alan tüm özelliklerin korunduğunun altını çiziyor Mercury Steam. "Kötü ne var diye zaman harcamak yerine, iyi olanı daha iyi yapmak için çabalıyoruz" diyen yapımcılar, zaten başarılı olmuş ürünlerini daha iyiye taşıma amacındalar.

Ancak bu kez çok ciddi bir handikapları var: İlk oyunun sanat yönetimi olsun, karakter tasarımları olsun ve en önemlisi hikâye aktarımı olsun pek çok noktasında varlığı hissedilen Hideo Kojima, bu oyunda yer almayacak. Lords of Shadow'u beğenen pek çok kişi, bu başarının temel sebebinin Kojima olduğu fikrinde birleşmişti. Hâl böyle olunca, Kojimasız bir LoS ne kadar başarılı olur büyük bir soru işareti açıkçası. Oynanış dinamikleri, aksiyon, eğlence vb. unsurlarda bir sıkıntı yaşanmayacağını öngörsem de özellikle senaryo noktasında çuvallamalarından endişe duyuyorum. Umalım da Kojima ile geçirdikleri zaman boyunca pek çok şey öğrenmiş olsunlar.

İlk oyunda olduğu gibi Lords of Shadow 2'de de ana platform olarak PlayStation 3'ü seçen yapımcıların neyse ki bu kez güzel bir sürprizleri var ve oyunu PC için de hazırlıyorlar. Birinci oyundan mahrum kalan PC kullanıcıları konuya ortadan dalmak zorunda kalacak olsalar da yapımcılara göre oyundan zevk almak için ilk oyunu oynamış olmaya ihtiyaç duyulmayacak. Ancak maalesef şu an için Wii U planlar dahilinde görünmüyor. Lords of Shadow hikâyesine noktayı koyacak olan LoS2, önümüzdeki sene bizlerle olacak. Ancak elbette ki Castlevania ismi yeni oyunlarla birlikte sonsuza dek yaşamaya devam edecek (bunlar bizi de gömer demenin kibarcası).

ŞCR / MERCURY STEAM

2001 yapımı Severance: Blade of Darkness'ın yapımcısı Rebel Act Studios'un çalışanları tarafından kurulan İspanya merkezli Mercury Steam, geçmişi başarılarla dolu olarak niteleyemeyeceğimiz bir firma maalesef. Castlevania ile birlikte şeytanın bacağını kırmayı başaran firmanın 2008 yılından beri güncellenmeyen bir resmi siteye sahip olmasını ise yoğunluklarına verelim hadi.

Clive Barker's Jericho
İsminin başında Clive Barker olmasa muhtemelen bu kadar bile ilgi görmezdi. Yedi kişiden oluşan bir ekip olarak ilerlediğimiz oyunda sanıyorum ki korkmamız gerekiyordu bazı noktalarda ama ben oralara denk gelememiştim bir türlü. Seveni de vardı elbette ama firmanın sıçrama yapmasını sağlayacak oyun değildi asla.

Castlevania: Lords of Shadow
Sayısız Castlevania oyununun üzerine bu konseptte bir yapım ortaya koymak yürek isterdi. Neyse ki bu yüreği onlara sağlayabilecek Kojima gibi bir isimle çalıştılar da ortaya enfes bir sonuç çıktı. O dönem fazlasıyla "GOW çakması" eleştirisi almış olsa da pek çok noktada farklı ve orijinal olduğunu ortaya koymayı başarmıştı.

Kimyamız tutuyor mu?



Biz başka Dracula bilmeyiz





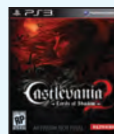
Kırbaç fantezilerde güzeldir





Bosslar adeta birer Colossus





KISACA

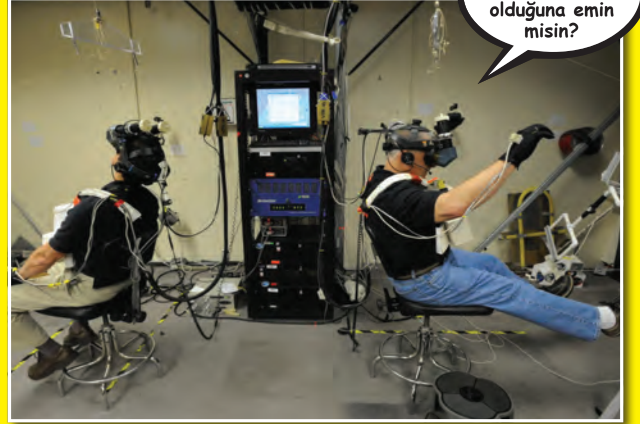
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PC, Xbox 360, PS3
Site: www.konami-castlevania.com/los/



OYUNLARA YİNE BİŞİ OLMUŞ



Araştırmaları özlediniz değil mi? Hani şu sürekli yapılan ama farklı bir şey söylemeyi başaramayan araştırmalar. Heh, işte onlardan bir diğeriyle tekrar birlikteyiz. Keele Üniversitesi'nin yaptığı araştırmaya göre şiddet içeren oyunları oynayan kişiler acıya daha dayanıklı oluyorlarmış. Uygulanan deney ise ilginç; deneklere 10 dakika boyunca şiddet içeren bir oyun oynattıktan sonra ellerini tutabildikleri kadar soğuk suyun altında tutmalarını istemişler. Oyunu oynayanların, oynamayanlara göre %65 daha uzun süre ellerini soğuk suyun altında tutabilmelerine ise şaşıp kalmışlar. Dahası, şiddet içeren oyun oynayan deneklerin kalp atım hızı da daha fazlaymış. Sen ver aksiyonu, ver gerilimi salgılansın adrenalinler; sonra vay efendim kalbi daha hızlı atıyor, aman efendim soğuğa daha fazla dayanabiliyor. Bir de üzerine bunu araştırma diye sun sen (Sensun vardı bi' zamanlar, ona noldu?). Diyoruz size; bir oyun sektörü çalışanları iki akademisyenler. Hepsi çatlak!



SANAL GERÇEKLİK ARTIK DAHA GERÇEK

Video oyunlarındaki gelişme iyiden iyiye sanal gerçeklik üzerine kurgulanmaya başladı. Önümüzdeki beş sene içerisinde artık kendimizi oyunların içinde tam olarak hissetmemiz olası. Bu bağlamda atılan adımlardan bir yenisi de Microsoft'tan geldi ve yeni konsolları için "Environmental Display" (Çevresel görüntü) isimli teknolojinin patentini aldılar. Bu sistem sayesinde artık ekranda gördüğümüz görüntünün dışında kalan kısımlar 360 derece olarak çevremize yansıtılarak oyunun içinde olmamız sağlanacak. Karşınızdaki bir düşmanla çatışırken yanınızdan ateş eden bir başka düşmanı duvarınıza baktığınızda görebileceksiniz örneğin. Kinect ile entegre şekilde çalışacak bu sistem, hem bizim hareketlerimizi, hem de oyunun içindeki değişimleri aynı anda algılayarak etrafımıza yansıtacak. Oynayacak alan yaratmak için masa sandalye çekmek yetmedi, şimdi komple odayı boşaltmamız gerekecek. Yakında biz de çıkarız oyun kendi kendine oynar zaten.

RYO TÜRÜ KÖKLERİNE DÖNÜYOR

Obsidian Entertainment, uzun süredir merakla beklenen yeni oyununu sonunda duyurdu: Project Eternity. Bir Kickstarter projesi olarak başlatılan bu oyun, RYO tutkunlarının uzun süredir istediği tüm elementleri içinde barındıracak. *Baldur's Gate, Icewind Dale* ve *Planescape: Torment*'in en iyi yanlarının harmanlanacağı bir yapım olacak Project Eternity ki bu bile heyecanlanmak için yeterli. 1.1 milyon dolarlık hedefi çok kısa bir sürede geçen Eternity, ay sonuna doğru çoktan 1.5 milyon dolar sınırı geçmiş durumdaydı. Chris Avellone, yeni bir fikri mülk yaratmak istediklerinde finansal kaynak sıkıntısı çektiklerini ve Kickstarter ile bu sorunu aştıklarını belirtiyor. "Nihayet kendi RYO dünyamızı ve markamızı yaratma şansını yakaladık," diyen Avellone'a göre Project Eternity, tam anlamıyla gerçek bir Obsidian rol yapma oyunu olacak. 2014 yılında piyasada olması beklenen Project Eternity ile ilgili gelişmeleri yakından takip etmekte fayda var; çok sağlam geliyorlar...

F2P MODELİ IŞILDAMAYA DEVAM EDİYOR

Yeni nesil konsolların nefesini ensemizde iyice hissettiğimiz bu günlerde çok büyük oyunların ufukta bizleri beklediğini düşünüyor olabilirsiniz. Ancak durum gerçekten de öyle mi? Ubisoft CEO'su Yves Guillemot, A kalite oyunların bundan sonra daha az yapılacağını ve önceliğin F2P oyunlarda olacağını belirtti. Guillemot'a göre teknolojinin gelişimi AAA oyunların sayısını artırmak yerine F2P oyunların kalitesini artıracak. Benzer bir yorum da *Assassin's Creed 3* yaratıcı yönetmeni Alex Hutchinson'dan gelmiş ve AC3'ü "son A kalite dinozorlardan birisi" olarak nitelemişti. Son olarak *Command & Conquer: Generals 2*'nin F2P modeline kaydırılmış olması da bu düşünceyi destekler nitelikte. Elbette ki AAA oyunlar daima gelmeye devam edecekler ancak F2P'in sektörün öncelikli modeli haline gelmesi çok da uzak değil. Kendimizi alıştırmaya başlasak iyi olur.



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Yaz bitti, arılar kovanlarına çekildi, sokaklara çıkmaz oldu diyeceğim ama nafile. Siz bu yaz da yoktunuz piyasada iğneli dostlar. Nerelerdesiniz? Hani biz birdik? Hani iğne iğneye verdik mi kovanımızın sırtı yere gelmezdi? Olmuyor böyle, sırtınızdaki iğnenin hakkını verin azıcık: sumer@oyungezer.com.tr

1- Magician Lord (1991)
Orijinali: "Again changes to hell." (Game Over ekranında)
Meali: "Yine cehenneme dönüşür."
Demek ki: 20 yıllık arıcıyım ben böyle dil görmedim.



2- Tecmo Cup Soccer Game (1992)
Orijinali: -Robin, we lost. We never had a chance.
-…
-What? Let's exchange uniforms Robin
-…
-What?
Meali: -Robin, biz kaybettik. Size karşı hiç şansımız yoktu.
-…
-Ne? Hadi formalarımızı değiş-tokuş edelim Robin
-…
-Ne?

Demek ki: Elemanın çok ciddi şekilde psikolojik yardıma ihtiyacı var. Robin sorularına inatla cevap vermediği halde olmayan tepkilerini de şaşkınlıkla karşılayıp konuşmaya devam ediyor. Ya da çok yalnız. Ya da Robin bize çaktırmadan korkunç kaş göz hareketleri yapıyor.




3- Exciting Hour (1994)
Orijinali: "Insane Worrier." (Tabi ki Warrior olacaktı)
Meali: "İnanılmaz Endişelenici."
Demek ki: İnanılmaz Endişelenen bir adam ringde ne yapardı düşünmeden edemiyorum: "Allah'ım ya bana yumruk atarsa?"



OYUNEZER!

HAY SİZİN SON FANTEZİNİZE!

Hemen baştan söyleyeyim, bir Oyunezer değil bildiğin bir firmaezer, hatta seriezer yazısı olacak bu. İnanın çok uzun süredir dolmuş haldeyim, burama kadar geldi. Eminim ki ben şu an bu yazıyı yazarken bile içinde "Final Fantasy" adı geçen en iki tane daha oyun duyurulmuştur. Çok değil, daha birkaç ay önce "Bunlar utanmaz, Guitar Hero: Final Fantasy, hatta Sims çakması bir FF bile yaparlar" diye dalga geçiyordum ki, adamlar onu da yaptılar efendim. Theatrhytm ve Brigade. Allah'ınızdan bulun e mi?!

Yahu eskiden böyle miydi? 1-2 senede bir ana oyun duyurulur, bizde ağzımız açık ekran görüntülerine baka baka beklerdik yeni FF'i. Beklediğimize de kesinlikle değerdi. Arada bir de bir tana yan oyun çıkar, yeni oyun çıkana kadar da onunla oyalanırdık. Ama o bile az ve öz olurdu (bkz. Final Fantasy Tactics). Şimdiyse artık FF'ler yağıyor gökten. Nasıl olsa adında Final Fantasy olduğu sürece alanı da var. Ver babam ver. İşte ben buna delleniyorum. Bir zamanlar J-RPG sektörüne yön veren bir serinin 10 filmlik ucuz dövüş serilerin dönmesine. Birbirinden güzel anılarla dolu yüreğim el vermiyor çünkü.

FINAL FANTASY AIRSHIP SIMULATOR

Şimdi size korkunç bir istatistik vereceğim, dersime çok iyi çalıştım çünkü. FF serisinin ana oyunlarının sayısı 14, bunların da toplam 6 tane direkt devam oyunu var. Buraya kadar her şey gayet normal. Peki adında "Final Fantasy" geçen, yapımcılarının "Bu da FF serisinin oyunu, hehe" diye satmaktan çekinmediği toplam kaç oyun var biliyor musunuz? 50 CİVARI! 50! Ki bunlara dandirik cep telefonu oyunlarını falan da dâhil etseydim 60'ı aşıyor bu sayı. Bunlardan aşağı yukarı 10 tanesi hakikaten FF evreniyle, ruhuyla, mantığıyla bağlantılı oyunlar. Geri kalanlar ise Allah'a emanet, sadece ismen Final Fantasy. İlk yardım malzemesinin adını Potion yap, iki tane Moogle koy, yolla! Hatta üç tanesi bambaşka bir seri olan SaGa serisinin ve bir tanesi de Mana serisinin oyunu. Ama bizim gibi keklikler koşa koşa alsın diye Japonya dışındaki isimlerinde "Final Fantasy" geçiyor. Yahu bunu adı dolandırıcılık değildir de nedir SquareEnix?

Benim bildiğim genelde bir serinin yan oyununun sayısı ana seriden daha olur. Ki benim derdim alakalı alakasız her oyunun başına Final Fantasy ekleyerek bildiğin bir öpme politikasına çevrilmesi. Aman diyeyim habire dandik bir oyun yapmak yerine 2-3 senede bir eskisi gibi çıktığı zaman sarsan bir oyun yaparsınız! Siz onun yerine gidin zaten artık her konsolda olan FF oyunlarını ha babam yeni çıkanlara port edin, satın, toplama paket yapın. Artık çürümüş, kokmuş yemeklerin üstüne su katarak sürekli önümüze koyun, yeni ve düzgün şeyler yapmayın, sonra da "Napalım J-RPG türü öldü artık!" diye bizi geri zekâlı yerine koyun. Tür falan ölmedi kardeşim, bizzat siz öldünüz. Kaliteli bir FF yapın da bak nasıl satıyor? Kimi kandırıyorsunuz?

Yahu bu serinin öz evlatları Hironobu Sakaguchi ve Nobuo Uematsu bile terk etti sizi, daha neyin ısrarını yapıyorsunuz? Yok efendim online olacağız, modern oyunculuğu yakalayacağız dediniz gördük online oyun yapma yeteneğinizi de. Var mı şu an FF 11 oynayan? FF 14 son yılların açık ara en kötü oyunlarından biri değil mi? Hayır FF serisini delik deşik ettikleri yetmedi, sıra şimdi de Dragon Quest'e de geldi. Yemin ederim ki sadece DQX oynamak için Wii alacaktım ama onun da MMORPG olduğunu öğrendiğim an yüreğime indi. Yahu öyküsüz, finalsiz, temel karakterler olmadan J-RPG'mi olur? Ama siz hele bir de Dragon Quest serisinin de sonunu getirin, işte o zaman görüşeceğiz seninle SquareEnix. Allah'ın yamuk dörtgenleri sizi!



Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A Darklord. Sayelerinde Darklord olmanın nasıl bir his olduğunu da öğrendik.



Artık dostlarımla beraber Ifrit keserek de sosyalleşebiliyorum. Teşekkürler Final Fantasy Brigade!

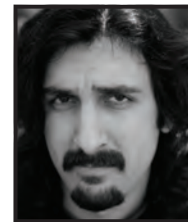


Square Enix'den en kısa sürede bir de Final Fantasy Airship Simulator bekliyorum..



Dragon Quest serisini de yok ederlerse gideceğim buralardan...

AYIN EZENİ



Emre Sümer

Oyungezer timinin arkeoloğudur o. Derginin derinliklerinde bulduğunuz taş tabletleri çevirir. Soyadı gibi oyun medeniyetinin ilk örneklerini herkesten iyi tanıyanlardandır. Her ay arı kovanına çomak sokmaktan da geri durmaz.

YOKSA SİZ KOJIMA'NIN EMEKLİ OLUP BALIK TUTACAĞINI MI DÜŞÜNÜYORDUNUZ?

-VOLKAN TURAN

METAL GEAR SOLID
GROUND ZEROES

25. YIL! DİLE KOLAY! UNUTULMAZ PEK ÇOK OYUN; UNUTULMAZ PEK ÇOK SAHNE, ASLA SİLİNEMEYECEK DİYALOGLAR, KARAKTERLER, MÜZİKLER... SANATIN TÜM PARÇALARINI BİR ARAYA GETİRİP KARMAŞIK BİR SÜZGEÇTEN ELEDİKTEN SONRA JAPONYA'DAN TÜM DÜNYAYA YAYILAN TAM BİR BAŞUCU OYUN SERİSİ METAL GEAR SOLID'LER. OYNAMAYAN BİLEMEZ. YARATICISI HIDEO KOJIMA DA HERKES OYNASIN DİYE OYUNLARINA DEVAM ETME KARARI ALDI (HEP ALIR ZATEN). AMA BU SEFER ÖNCEKİ OYUNLARA GÖRE DAHA FARKLI AÇILARDAN YAKLAŞIYOR YANIMIZA. GÖSTERDİKLERİ KADAR VAADETTİKLERİ DE BAŞIMIZI DÖNDÜRÜYOR. TUZLU AYRANINIZI ALIN, SIKI TUTUNUN.



Video bittikten sonra oluşan onlarca soru işareti, konu başka bir oyun olsa sorun olmaz, ama Metal Gear ise vay anam vay!

Anladım ki 25. yılını devirmiş bir oyun markasından bahsederken insan seçeceği kelimeleri daha bir özenli kullanıyormuş. Oynadığım tüm oyunlar arasında her zaman zirveye oynamış olan Metal Gear oyunları, şükürler olsun ki bitecek gibi gözükmüyor. Kojima Production'ın organize ettiği 25. yıl dönümü etkinliğinde bombasını patlatan Hideo Kojima, PAX fuarında da tüm cephanesini üzerimize boşalttı gitti. Geriye cevaplar kadar soru işaretleri bıraksa da az çok ne tip yeni bir Metal Gear Solid oyunu ile karşılaşacağımızı biliyoruz. Eğer daha önceki MGS oyunlarını oynamamışsanız bu yazının biraz **sürprizleri bozacağı** bir gerçek, ama konuya hakim olanları şöyle yamacımıza alalım, çayları tazeleyelim...

YAĞMUR DAMLASI OL DEL KAFAMI!

Hava yağmurlu. Çamura düşen yağmur tanelerine köpek havlamaları eşlik ediyor. Mekan Camp Omega. Kırmızı kılıflı bıçağıyla gizemli bir karakter demir tellere yanaşıyor. Rüzgar kulaklara fısıldarken ışıldaklar gözümüzü kamaştırıyor. Gerçekten de kıyafetlerimizin ıslandığını hissederken gizemli karakterimiz bir çocuğa "O bize herşeyi anlattı, merak etme sözümü tuttum, çok acı çekmedi" diyerek gizem katsayısını arttırıyor. Deforme olmuş kafasıyla, ifadesi ve kıyafetiyle bu karakterin Zadornov olduğunu hissediyoruz. Yine de emin değiliz. Emin olduğumuz tek bir şey varsa o da bu oyunun harika gözüktüğü. Karakterlerimiz askeri araca doluşup üs içinde ilerlemeye devam ederken ışık, gölge oyunları, harika sesler ve müzik tüm algılarımızı açıyor. Özenle seçilmiş cümleler Ground Zeroes'un hikayesinin ilk ciddi ipuçlarına altyazı geçerken videonun çoktan yarısına gelmişiz bile. Helikopterler kalkıyor, dinamik kamera bize "oradayız" hissini enjekte ettikten sonra Kojima-san kokan kamera oyunları sayesinde *XOF* ve akabinde bir Snake ile karşılaşıyoruz. Ama hangisi? Hangi zamandayız? Neler oluyor yahu?!... Yağmur kayalıkları döverken biz de ekrandaki karakterle yerde sürünüyoruz. Ve ta ta! Naked Snake yani **Big Boss** huzurlarımızda. "A Hideo Kojima Game" ibaresi izleyeni tokatlarken kendimize geliyoruz. Hiç ara verilmeden Snake başlıyor oyunu oynamaya. Bu noktada nabız gidiyor, çünkü tüm izlediklerimizin gerçek zamanlı, oyun içi sahneler olduğunu anlıyoruz; sahneler arasında bir anlık kesilme bile olmadı! İçi Türk küfürleri dolu cümleler kurarken "herhalde yeni-nesil böyle bir şey be!" diyerek geleceğe göz attığımızı sanıyoruz. Video bitiyor, ama Hideo Kojima bombalarını kalbimizin köylerine kadar atmaktan çekinmiyor. (Bu videoyu henüz seyretmediyseniz, elinizde tutmakta olduğunuz dergiyle birlikte gelen gümüş diski sevip öpün, koklayın onu).

HANİMİŞ METAL GEAR SOLID 5?

Video bittikten sonra oluşan onlarca soru işareti, konu başka bir oyun olsa sorun olmaz, ama Metal Gear ise vay anam vay! Çünkü en ufak bir detayın bile MG tarihçesinde bir başlığa denk düşmesi, konuyu iyice çetrefilli hale getiriyor; Kojima *ne söylesem, ne söylemesem* derken çok konuşmuyor ama satır aralarından çıkarıyoruz bir şeyler. Öncelikle Ground Zeroes bir MGS 5 **değil**. MGS 5'in ilk adımı olarak değer taşıyor. Yani MGS >>


Seni tanıyoruz adamım! Ve sana sözler hazırladık!

MGS: SOCIAL OPS

Çıkacak olan tek MGS oyunu Ground Zeroes değil. Bu yıl içerisinde çıkacak ilk MGS oyunu Social Ops olacak. Adından da anlaşılabileceği gibi öyle büyük bir oyun değil, klasik bir sosyal oyun. Platform olarak GREE'yi, motor olarak Unity 3D'yi kullanıyor ve neredeyse Peace Walker kıvamında. Öyle gizlilik tabanlı bir aksiyon oyunu da beklemeyin. Tamamen kart tabanlı bir oyun olacak. Android ve iOS platformuna da zıplayacak. Japonya dışına ne zaman çıkacak, onu biz de bilmiyoruz henüz.




Biri ışıklandırmayı kapatabilir mi? Kör olduk...



>> 5 de gelecek. Kojima'nın daha önce bahsettiği Project Ogre ise başka bir proje ve muhtemelen MGS 5 ve yine muhtemelen bu nesili es geçecek. Can alıcı kısımsa MGS: GZ yeni-nesil değil, bildiğimiz PS3 ve Xbox 360'a çıkacak! PC konusu net değil, ama ihtimal var.

Eğer yukarıdaki videoyu 1080p kalitesinde izlerseniz şu ana kadar çoktan "nasıl yaaaani?" baloncuğu kafanızda çıkmış olmalı. Kojima bu konuya %100 açıklık getiriyor. Demo günümüz konsolların konfigürasyonuna indirgenmiş bir PC'de çalışarak gösterildi ve oyunun son hali de buna yakın olacak! Bu bilgi akabinde "e yeni-nesile ihtiyaç yok o zaman"a yerini bırakıyor çünkü biz bu kalitede konsol oyunu görmedik! MGS 4 bile hala zirvede iken bu oyunun yapabildikleri kafa karıştırıyor. Elbette burada **Fox Engine**'in rolü büyük, çünkü konsolun teknik kapasitesinden daha çok Kojiprod'un Fox Engine'i bu harikayı yaratan. MGS oyunlarını oynayanlar bilir; Kojima ışıklandırma ve sinematik anlatıma bayılır. Bu da MGS oyunlarını daha gerçekçi kılar. Fox Engine ışıklandırma ve kaplamalar konusunda kitaba yeni şeyler katıyor açıkçası. Hani sinematiği geçtik, sinematikten sonra oyun devam ediyor beş dakika kadar. Yağmurun üzerimize düşmesi, ıslatması, her hareketimizin kumaşa yansıması, baskı oluşturması, gerilmesi, kayalıklardan akan çamurlu sular, kule ışıklarının göze, taşa, yere ayrı bir kıvamda yansıması gibi onlarca detay Fox Engine'i şu andaki *motor yarışına* hemen sokuyor. Konami'nin Fox Engine'i pek çok oyununda kullanacak olmasıysa ayrı bir güzel haber olarak burada dursun.

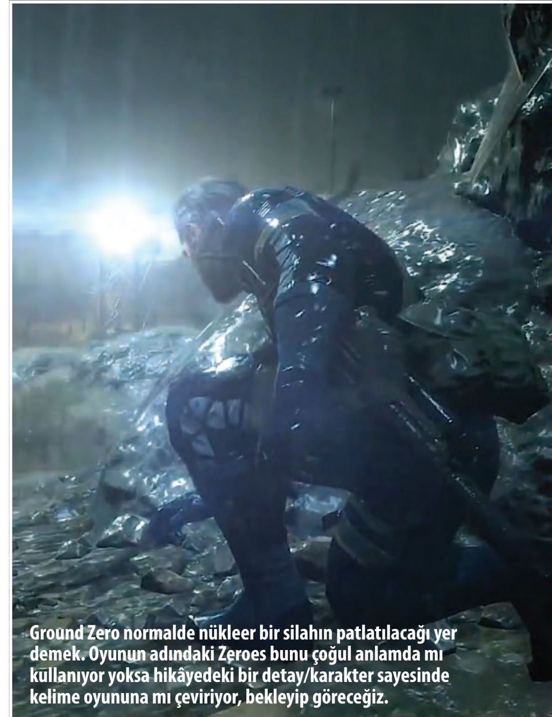
Ground Zeroes hangi oyuna sırtını dayıyor diye merak ediyorsanız, Peace Walker diyebiliriz. Geçeceği yıl da 1974'ün hemen sonrası, yani PW'ın akabinde. Videoda görebildiğimiz XOF, tahmin ettiğiniz gibi FOX'un antisi. Mensupları yakalayıp işkence edildiği ve konuşturulduğu bölgede geçiyor olay zaten. Peace Walker'ı oynamamışsanız dev ipuçları öğrenmemeniz adına isim vermiyorum ama Kojima GZ için "bazı ölülerin geri döneceğini" vurguladı. Sonuçta PW'da da çok değinilmeyen Fox Unit ve Les Enfants Terribles'in daha büyük bir mercekte görme fırsatı bulacağız. Big Boss'taki malzemenin şu anda çok zengin olduğunu düşünürsek Hideo Kojima hikaye bakımından bizi yine derbeder edecektir. Kafese koyulan Chico, Paz'ın durumu, yeni doğan *iki klon*, MGS4'te karşılaştığımız Major Zero'nun bu dönemi, Kaz Miller dönüşü, The Patriots'un temelleri ve Big Boss'un çakal planları derken kendimizi kalın bir ansiklopedinin ortasında bulabiliriz –ki bir MGS hayranının tek dileği de budur.

ARTIK BEYAZPERDE DÜŞÜNSÜN!

Yıllardır süregelen "MGS film olsa nasıl olurdu acaba?" merakımız gideceğe benziyor çünkü etkinlikteki bir diğer sürpriz de MGS'nin Hollywood'ta boy gösterecek olmasıydı!

Columbia Pictures'tan gelecek olan filmin para karşılığıysa Avi Arad olacak. Henüz yönetmen veya oyuncular belli değil ama Avi Arad ve Kojima hayranlarına hayal kırıklığı olmayacağı konusunda söz veriyor. Hadi Avi Arad hep söz veren birisi, çok da kötü filmlere imza attığını biliriz ama Kojima yıllardır şu Hollywood blockbuster kafasından kaçmamış mıydı? Ne değişti diye de bir Allah'ın kulu sormadı gitti. Hani Aronofsky filan yönetir, Russell Crowe oynar, ona sözümüz yok ama daha aşağısı da dev hayal kırıklığı yaratacaktır sanki. Bir de arkadaş 2,5 saatte hangi MGS hikâyesini anlatabilirsin ki? Zor iş.




Ground Zero normalde nükleer bir silahın patlatılacağı yer demek. Oyunun adındaki Zeroes bunu çoğul anlamda mı kullanıyor yoksa hikâyedeki bir detay/karakter sayesinde kelime oyununa mı çeviriyor, bekleyip göreceğiz.


Her anından detay fışkıran kaç oyun gördük?

Hideo Kojima bu sefer Ground Zeroes için "bir başlangıç" demeyi uygun görüyor.



ŞCR / Kojima Production

Metal Gear Solid oyunları (1987-2012)
Aslında Kojima Production 2005'e kadar yoktu. Hideo Kojima MGS oyunlarını bu çatı altına alma kararının ardından işler daha da gelişti. Sonuçta marka sahibi Kojima bugüne kadar 25 farklı başlıklı MG oyununa imza attı.

Castlevania: Lords of Shadow (2010)
Metal Gear kadar köklü olan Castlevania serisinin en iyi geri dönüş oyunu oldu Lords of Shadow. Her ne kadar MercurySteam'in işi daha çok olsa da, Kojiprod da büyük destekler sağlamıştır bu oyuna. Nitekim hem sinematik anlatımda, hem yaratıcılık kıvamında harika işlere tanık olmuştuk. Her türlü devam oyunu da yolda zaten...

ÖNCELİKLE OYNANIŞA BİR AÇIKLIK GETİRELİM!

Hikaye bakımından kesinlikle tatmin olacağımızı umduğumuz Ground Zeroes'un oynanış bakımından seride **devrim** yapmasının nedeniyse bildiğimiz türünden çıkıp açık dünya sistemine geçiyor olması. Kojima bu konuda "film gibi bir oyun yapmaktansa daha geniş bir oyun yapmayı tercih ediyorum bu sefer" diyerek heyecanımıza heyecan kattı. Kojima ilk kez bir MGS oyunu yaparken geleceğe dair pozitif konuşuyor. Normalde adam "bu son oyunum ühü" der tahtına geri dönerdi ama bu sefer Ground Zeroes için "bir başlangıç" demeyi uygun görüyor. Peki ne yapar Naked Snake açık-dünya bir ortamda? Açıkçası gösterilen videoda onlarca element göremedik ama anladığımız ve anlatılanlara göre; bildiğimiz MGS ortamlarının çok daha devasa haritalarında çok daha özgür bir oynanışa sahibiz. Bulabildiğiniz her aracı kullandığınız, her deliğe girebildiğiniz, her eşiğe saklanabildiğiniz; hedefiniz olan göreve bir yol yerine pek çok açıdan ilerleyebildiğiniz bir sistem hayal edin. Kulağa güzel geliyor değil mi? Kojima abartıyor ve "istediğinizde helikopter de çağırabileceksiniz" diyip bir adet çağırıyor! Helikopteri nerede çağırdığınız ses açısından önemli bir detay olduğunu biliyoruz ama inerken çalarken müziği istediğimiz gibi ayarlayabildiğimiz, eğer gürültülü şeyler çalarsa da çevreye o kadar yankılanabileceği gibi minik detaylar "kim bilir daha neler var?" dedirtiyor (*helikopterin kendisi çok sessiz sanki de radyoda çalan müzikten uyanacak düşmanlar :) - Sinan*).




"Sizi çıplak görebiliyorum ki!"

25. yıl etkinliğinin ardından PAX'ta soluklanan Kojima, o günden bu yazının yazıldığı güne kadar çok olmasa da yeni bilgiler vermeyi ihmal etmedi. Videoda Snake'e yapılan yakın çekim, Snake'in "yaşlı" olduğunu gösteriyordu. Bu da kafaları biraz karıştırıyordu haliyle ama Kojima Snake'in saçlarının beyaz çıkmasını ışıklandırmaya bağlıyor ve ışıksız görselini yayınlayarak Snake'in yaşlı olmadığını onaylıyor. Bunun yanında oyunda **multiplayer** (co-op) olacağa benziyor. Kojiprod'un verdiği bir iş ilanında bu açıkça görülüyor. MGS 4'teki online tecrübe bile iyiyken (lag olsa da) Ground Zeroes'un en az o kadar iyi olacağını düşünüyoruz. Open-world bir oyun için zaten online multi olmaması garip kaçardı.

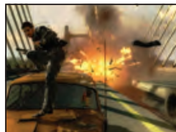
YEMEKTEN VE GİYİNMEKTEN ANLAMIYOR AMA...

Seversiniz, sevmezsiniz ama bilirsiniz ki Hideo Kojima yaşayan oyun yapımcıları arasında zirveye oynayabilen bir *dahidir*. Onun derdi hep "yola devam etmek için bir neden bulmak" olmuştur. Bu yüzden uzun aralıklarla çıkarır oyunlarını. Ground Zeroes'ta da durum değişmeyecek, muhtemelen 2013 sonlarında dokunabileceğiz oyuna ama ilk MGS oyunumuz gibi heyecanla yaklaşacağımız da bir gerçek. Yeni oyuncağı Fox Engine ile Kojima aradığı *nedeni* bulmuşa benziyor; artık kim tutar küçük enişteyi...

Kimyamız tutuyor mu?


Arma2




Just Cause 2




Stanley Kubrick tarzı yaratıcılık



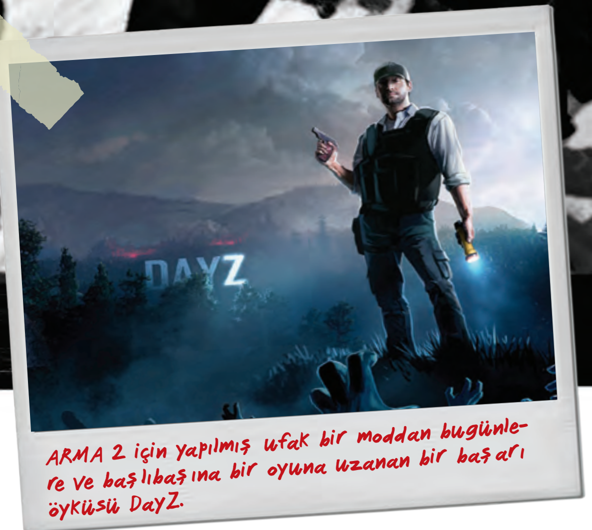


KISACA

Tür: Aksiyon/Gizlilik
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.konami.jp/mg25th/fox/



DAYZ



ARMA 2 için yapılmış ufak bir moddan bugünlere ve başlıbaşına bir oyuna uzanan bir başarı öyküsü DayZ.

DAYZ GÜNLÜĞÜM

ALİ SEZGİN

OYUN SEKTÖRÜNÜN son dönemde biraz daha tahmin edilebilir bir hâl aldığını düşünüyorsanız, sektörü gerçekten yakından takip ediyorsunuz demektir. Büyük bütçeli oyunların beklentileri karşılamasa bile ne ayarda olacağı ve hatta hangi notları alacağını bile önceden çıkarabiliyorsunuz. Yine de çok nadiren de olsa oyuncu kitlesinin en başından itibaren sevip destek oldukları oyunlar ortaya çıkıyor: *Minecraft* gibi, *DotA* gibi, hatta *Counter-Strike* gibi... Bu oyunlar zamanla öyle büyüyorlar ki, reklama ihtiyaç duymadan sadece oyuncuların tavsiyeleri üzerine gelişen bir sistemle hayatta kalabiliyorlar. DayZ işte tam olarak böyle bir oyun. DayZ ilk gününden itibaren oyuncularına güvenen bir oyun oldu; ARMA 2'nin biraz yaşlanmış da olsa, serbestliğe oldukça açık dünyasına bir kıyamet alameti, zombiler eklendi ve gerisi tamamen oyunculara bırakıldı.

DayZ'nin dünyasında her şey oldukça gerçekçi; Kemikleriniz kırılabilir, kan kaybedebilirsiniz, acıkabilirsiniz ve hepsinden önemlisi herkes gibi ölebilirsiniz. Gerçek hayatta olduğu gibi DayZ'de de ölüm olası tek son; elinizdeki bütün eşyaların, karakterin ve gelişen öykünün tamamını kaybedip bütün öyküye baştan başlamak, kolaya alışmış oyunculara belki çok ağır ve sert gelebilir. Bu noktada en güzel öykülerin kaybedilecek şeyler uğruna oluştuğunu unutmamak gerekiyor. DayZ'nin dünyasında size yol gösterecek, öldürdüğünüz on tavşan karşılığında size tabancasını hediye edecek yönlendiriciler yok. DayZ'de tek bir amacı var: Hayatta kalmak. hikâyeniz ancak var olma savaşı verdiğiniz anlarda yazılacak.

Biz burada size DayZ'yi daha fazla anlatmayı hiç düşünmüyoruz. Bunun yerine oyuncuları yarattığı kum havuzunda serbest bırakan bir oyunun nelere gebe olabileceğini size göstereceğiz. Her şeyin serbest olduğu bir dünyada, kime güvenebilirsiniz? Yaşamak için yoldaşlarınıza ihanet eder miydiniz? Onlara da kendinize olduğu kadar da güvenebiliyorsanız, kendinizi hazırlamanızı tavsiye ederim. Zira muhtemelen umduğunuzdan kısa bir hikâye olacak, ama bu gerçekten size ait, sizden bir hikâye olacak.

GÜN: 1, YAŞAM: 1

Sevgili Günlük,
Oldukça zorlu ve zahmetli bir yükleme sürecinin ardından DayZ'nin bereketli topraklarına girişimi yaptım. İtiraf etmem gerekir ki askeri simülasyon oyunları ve özellikle ARMA konusunda fazla bilgili değilim. Yine de onlarca oyuncu bu oyunu oynayabiliyorsa ben neden sorun yaşayayım öyle değil mi?

Acı bir şekilde keşfettiğim üzere oyunda harita yok. Kendimi bir deniz kenarında buldum. Arkamda ufka doğru uzanan deniz ve önümde dağlar dışında hiçbir şey göremiyor oluşumun da bana fazla moral verdiğini söyleyemeyeceğim. Güç bela üzerimdeki eşyaları açtım ve bir silahım olmadığını keşfettim. Yine de bana bir süre yeteceğini düşündüğüm yemek ve suyum vardı ki şehirden uzakta olduğum düşünülürse bunun önemli olduğunu deneyimsiz halimle bile az çok kavrayabiliyordum. En azından çevremde zombiler yoktu ki, ben çömez halimle bile bunun ne kadar önemli olduğunun farkındaydım.

İç güdülerim böyle bir dünyada sabit durmanın çokta iyi bir fikir olamaya-



Acemi halimle masum masum binaları yağmalamaya çalışıyorum. Zavallılığımdan o dönem hangi binada ne olup olmayacağını bile bilmiyorum.

cağını beni mümkün olduğunca gererek söylemeye çalışıyordu. Derken, uzun zamandır hiçbir oyunun veya dünyanın bana yaşatamadığı eski bir duyguyu tekrardan hissettim: Korku. Etrafımda hiçbir zombi olmamasına rağmen üzerinden belki aylardır hiç araba geçmemiş yollar, davetkar olduğu kadar tekinsiz de duran o garip orman korkutmuştu beni. Belki bunu bir kusur olarak sayabilirsiniz ama canlı olması gereken bir dünyanın bu kadar ruhsuz ve durağan olmasında insanı rahatsız eden bir şeyler var işte. Arkamdaki denizde dalgaları, önümdeki ormanda yaprakların hışırtılarını duyamamak doğanın bile buralarda ters olduğunu anlatıyordu bana.

Uzaktan gördüğüm figürlerin zombi olduğunu tahmin etmem çok zor olmadı: Doğanın kendisinde olduğu gibi, zombilere bakınca da ne olduklarını anlamadan onların da yanlış ve kusurlu olduğunu anlıyor insan. Sonra, nedenini anlamadığım bir şekilde görüldüm ve o zamana kadar etrafta sakince salınan o zavallı yaratık bana doğru depar atmaya başladı.Koşmaya, kaçmaya çalıştım ama nasıl tüm gücümle koşacağımı bilmediğim gibi, ekranımı dolduran o garip işaretler de hayatta kalma ihtimalimi ciddi anlamda düşürüyordu.

Kan kaybetmeye başladıktan kısa süre sonra zombi dayağı mağduru bir zavallı olarak yaşadığım kısa hayat sona erdi. Bir şeyleri yanlış yaptığımı biliyorum, ancak cehaletim hatamı tam anlamıyla anlamama izin vermiyordu.

DİKKAT ÇEKME!

GÜN: 1, ÖLÜM: 4

Bu sefer son yaşamıma kıyasla yaklaşık 5 dakika daha fazla dayandım. Bunda 30 dakika şehirlerden uzakta gezmem faydalı olmuştur belki, ama ben istatistiklere bakan bir oyuncuyum. Orada 2 saat dayandığım yazıyorsa gerisi önemli değil. Zor zanaat sahip olduğum bütün özgüvenin eriyip gitmesinin ardından "bir bilene", yani eski dostum internete danışmaya karar verdim.

Oyun Arası

DayZ'nin öğrenmesi kolay bir oyun olmayışı, benim gibi pek çok yeni başlayan oyuncuyu bıktırmış olabilir. Youtube'da bulduğum bir video, zombilerin neden metrelerce öteden beni fark etmelerinden, ekranda çıkan o ilginç simgenin aslında kırılan bacağımı temsil edişine kadar pek çok soruma çözüm buldum. Saat sabahın ilk saatlerini gösterdiğinden dolayı DayZ dünyasına yapacağım anlı ve oldukça şanlı geri dönüşü yarına bırakıyorum... Ancak artık kafamda pek çok şeyi çözdüğümden olsa gerek, eskisi kadar endişeli değilim. Yarının neler getireceğini ve hayatta kalma süremin saatleri bulabileceğimi heyecan ve biraz da endişeyle bekliyorum. Ne demişler? İlk ölüm her zaman en zorudur.

GÜN: 2, YAŞAM: 5

Bir başka hayat, bir başka isimsiz deniz kenarı beni bekliyor. Artık ölümü tattığımdan, zombiler ve oyunun kendisi bile o kadar korkunç gelmiyor bana artık. Bu sefer bir kasabanın yakınında kendime geldim ki bunun yeteneklerimi test etmek için iyi bir fırsat olduğunu düşünüyorum. Dün izlediğim videolardan en büyük hatamın, çömelmek veya sürünmek yerine zombilerin görebileceği noktalarda ayakta durmam olduğunu öğrenmiştim. Gözüme kestirdiğim bir eve çömelerek yaklaştım ve uzakta başımın belaları belirdiğinde sürünerek ilerleyişimi sürdürdüm.

Sürünmek, koşmaya göre elbette ki daha uzun süren ve daha zahmetli bir uğraş ama kesinlikle getirileri var. Zombilerin arasından, hatta 2-3 metre diplerine girerek rahatlıkla ilerleyebiliyorum. 2-3 zombiyle bu testi yaptıktan sonra artık emin adımlarla, bir başka küçük yerleşim birimine doğu ilerlemeye başladım. DayZ'de Chernosk haricindeki kasabaların çok büyük bir farkları yok. Hepsi oldukça küçük ve genel olarak sayıları 7-8'i geçmeyen kümeler halinde toplaşmış durumdalar. Benim hedefim, mümkün olduğunca dışarıdan dolaşarak, evlerin bahçelerine kurulan küçük depoları yağmalamaktı. Muhteşem silahlar veya askeri malzemeler beklemiyordum ama bulduklarımın hayatta kalmama yeteceğini tahmin ediyordum.

Dış tarafta kalan evlerin birine ihtiyatla süründüm ve o noktada DayZ'deki ilk "arkadaşımla" karşı karşıya geldim. Evin diğer köşesinden tam da kör noktadan çıktı ve ikimizde ister istemez bir süreliğine durakladık. Ben henüz bırakın bu hayatta, oyunda silah bulamamıştım oysa elinde taşıdığı Lee Enfield'ıyla tehditkar duruyordu. Şimdiye kadar önceliğim hep hayatta kalmak olduğu için, bir



Artık temel özellikleri öğrendikten sonra kendime daha fazla güveniyordum. İlk gözüme kestirdiğim yer de bu küçük yerleşim bölgesi oldu.



Şu an göremiyorsunuz ama arkamızda yaklaşık 15 tane zombi var.

İÇİNDEN EŞYA ÇIKMA İHTİMALİ OLAN BİNALARIN ŞEKİLLERİNİ ÖĞREN

başka oyuncuyu öldürüp, öldürmeme ikilemi açıkçası o ana kadar aklıma gelmemişti bile. Bir başka oyuncuyu sırf ona güvenmediğim için öldürebilir miydim? İnanın bilmiyorum, ama o an üzerimde silah olmadığı için bunun pek de önemi yoktu. Bu adamın oyunu öğrenmiş bir uzman olduğunu anlamak zor değil. Benim sürünen zavallı halime rağmen, o sürünme zahmetine bile girmedi. Üzerimde silah görmemesi, bir tabancam veya göremeyeceği bir başka silah olmadığı anlamına gelmese de, muhtemelen bilmediğim nedenlerden ötürü acemi olduğumu anlayabileceğini düşündüm. Kısa süren tereddüttün ardından konuşmaya karar verdim:

"Selam"; Sesimi mümkün olduğunca kararlı ve kendimi emin göstermeye çalışsam da bu beni olduğumdan da daha korkak ve tedirgin gösterdi.



Saklanabildiğim tek nokta Chernosk içindeki bu ev oldu. Arkamdaki izlerden görebildiğiniz üzere kan kaybediyordum ama şansıma bandajım vardı.



Çıktığım benzin istasyonunun çatısından çevredeki zombileri gözlüyorum. Elbette birazdan başıma geleceklerden habersizim.

"Merhaba, yeni misin?"

Biraz duraksadıktan sonra cevabım "Evet, daha dün başladım, eğlenceli oyunmuş." oldu. Söylediğim her sözde hatta net konuşmak için ufaktan değiştirdiğim vurgularımda bile daha fazla battığımı hissediyordum. Bu durumu değiştirmek için elimden fazla bir şey gelemezdi. Artık her şey adını bile bilmediğim bu oyuncunun vereceği karara bağlı olduğunu isteksizce kabul etmek zorundaydım. Beni yanına alıp oyunu mu öğretecekti yoksa Enfield'ın tek kurşunuyla işimi bitirip üzerimdekileri mi yağmalayacaktı? Cevabını belki de saniyeler içinde verdi ama inanın o an benim gözümde saatler sürmüş gibi geliyor.

"İyiymiş. Görüşmek üzere." dedi ve yanımdan öylece geçip gitti.

Açıkçası olası ihtimaller arasına bu olasılığı hiç koymamıştım ve bu durum biraz aksamama neden oldu. Beni yanında istemediğini belli eden birinin arkasından, zombilerle dolu bir köye girmek her geçen saniye kulağa daha kötü bir fikir gibi geliyordu. Bir süre yerimde durduktan sonra bir başka köye ilerleyip şansımı orada denemeye karar verdim. Dikkatimi çeken bir diğer detay ise Enfield'lı dostumun şehir içinde sürünmek yerine çömeliyor olduğu oldu. Şahsen benim bir evin yanına girmem bile yaklaşık 5-6 dakika sürerken, o saniyeler içinde gözden kaybolmuştu bile. Temkin içinde ayağa kalktım kalkmasına, ama yeni arkadaşıma dikkatimi ayırdığım süre boyunca zombilerin hareketlerini takip etmeyi unutmuştum.

Dizlerimin üstüne çöktüğüm anda, beni fark eden etobur canavarın hırlayışını duyup koşmaya başladım. Artık bir avcı değil, avdım ve bu konuda da çok başarılı olduğum söylenemezdi. Zombilerden kaçmak mümkün değil ancak önceki deneyimlerimden öğrendiğim kadarıyla binaların etrafında tur atarak veya koşamadıkları bina içlerinde onları bırakıp tepiklemek bazen işe yarayabiliyor. Neden bilmiyorum ama ben bunları yapmadım. Onun yerine kasabadan çıkıp koşmaya başladım. Arkama, baktığımda zombiler her geçen saniye artıyordu, zira kedilerin arasına düşmüş ciğer misali taliplerim arasına her geçen saniye yenileri ekleniyordu.

Arkamda zombilerle koşturturken, az önce yaşamama izin veren elemana denk gelmem de benim için hoş, muhtemelen onun içinse acı bir sürpriz olmuştur. Zombilerin bir kısmı yeni yoldaşıma doğru yönelince ister istemez o da arkamdan koşmaya başladı. Peşimizde zombilerle yaklaşık beş dakika boyunca attığımız karşılıklı deparların ardından kıyı şehri Chernosk'un eteklerine girmeye başladık. Zombiler genel olarak ya önemli yapıların yanında ya da şehir çevresinde gezdikleri için açık arazide gezmek kısmen daha güvenli. Tahmin edebileceğiniz gibi beni fast food olarak gören takipçilerimle, zombilerle dolu bir şehre girmenin gelecek planlarımın vadesini cddi anlamda kısalttığını tahin etmek zor değil.

Her şeye rağmen, adneralinin etkisiyle tıkır tıkır çalışan beynim işe yarayabilecek bir plan oluşturdu. Aslında iki farklı stratejim vardı ama silahlı arkadaşım ona getirdiğim zombilere ateş etmek yerine kaçmaya karar verince ilk taktiğim başından tutmadı. İkinci planıma gelirsek, zombilerin nedense bina içlerine girdiklerinde koşamayıp yavaşladıklarına daha önce şahit olmuştum. Bu yüzden bulduğum ilk iki çıkışlı binanın içine girip, arka kapıdan kaçmamın işe yaramaması için bir neden göremiyordum. Sonrasında peşime başka zombiler takılsa bile kalabalık grup arkamdan gelemeyeceğinden en azından peşimde daha az bela olacaktı. Chernosk'a ilk ziyaretimi gerçekleştirdiğimden, ilk etapta nereye gitmem gerektiğini bilemememin şaşkınlığından olsa gerek bir süre daha boş boş koşmaya devam ettim. Bu sırada artık yalnız olduğumu fark ettim. Muhtemelen yeni arkadaşım bir başka köşeden dönüp kendi yolunu bulmaya çalışıyordur. (Yol boyunca bana ettiği hakaretleri dergide yazamayacağım için bu durumdan bahsetmiyorum bile).

Bir süre sonra açık kapısı olan bir bina gördüm ve yeni hedefimle aramdaki bir kaç zombiyi gör-

ASLA! AYAKTA DURMA



Silahım olmadığı için gelen zombi akınını Enfield'lı eleman karşılıyor. Enfield'ın sesi dolayısıyla vurduğundan çok zombi bölgeye akın ediyor.



Birazdan adam dönüp beni vuracak. Son anlarımı yaşıyorum.



Aynı oyuncunun yardımıyla zombilerle çevrilen binadan kaçmayı başardık.

YÜZMEYİ VE SUYA GİRMEYİ AKLINDAN BİLE GEÇİRME. SUDA EŞYALARINI KAYBEDEBİLİR VE HASTA OLABİLİRSİN.

mezden gelerek adımlarımı sıklaştırdım. Attığım her adımda hayatta kalma ihtimalimin daha fazla arttığını bilerek daha kararlılıkla koşuyordum ve artık arkama bile bakmaya cesaret edemediğim, canavar ordusu artık umurumda değildi artık.

DayZ ile ilgili öğrenmeniz gereken bir şey daha var: Bu oyunda hiçbir şey hiçbir zaman istediğiniz gibi gitmez. Elinizde güzel bir silah varsa bile aradığınız hiçbir evden yemek çıkmaması yüzünden açlıktan ölebilir, alakasız bir yere sürüklenen zombilere denk gelebilir ve hatta eminim oyunun kodunda olsaydı başınıza dakika başı bir meteor düşebilirdi. Binaları kullanmak zombileri savuşturmanın bilinen bir yolu olduğundan, başından beri beraber kaçtığım dostum benimle neredeyse aynı zamanda binanın diğer kapısından içeri girdi. Bu kısa süre içinde iki kapısı da zombilerle çevrilecek bir fare kapanının içinde kısılacağımız anlamına geliyordu. Çaresizce bakışırken bir yandan da binada işimize yarayacak kurşun ve tercihen bir silah arıyorduk ama elimizde olmayan farklı silahların kurşunları ve işaret fişekleri haricinde kayda değer bir şey bulamadık. Zombiler kapının eşiğine ulaşıp, acı sonumuza doğru yavaşça yürümeye başladıklarında, çaresizce malumu ilan etmek zorunda kaldım:
"Elindeki Enfield'ı kullanman gerekecek biliyorsun değil mi?"

O bir şey demedi ama içinden geçen o hoş sözleri az çok tahmin edebiliyorum. Düşüne-

biliyor musunuz? İyi bir silah bulup hayatta kalmak için o kadar uğraştıktan sonra zibidinin biri yüzünden her şeyinizi kaybetme noktasına geliyorsunuz. İsteksizce geldiği tarafa doğru silahını kaldırıp nişan aldı ve yürüyen zombileri indirmeye başladı. Ona elimdeki kurşunları önerebilirdim ama açıkçası ölmesi durumunda elindeki silaha göz diktiğimden buna şimdilik pek yanaşmadım. Henüz silahı bile olmayan bir oyuncu olarak ölmek beni, onun korktuğu kadar rahatsız etmiyordu.

Girişi bloke eden zombiler düştükten sonra hızla koşmaya başladı. Arkasından gitmeyi düşündüm ama başına bu kadar bela açıktan sonra bu konuda diretmenin daha fazla yardımcı olmayacağı açıktı. Chernosk tahmin ettiğim üzere zombilerle dolup taşıyordu, ancak hazır buraya kadar gelebilmişken, üstüne biraz da olsa yaralıyken, bu şansı harcamak istemedim. Fazla araştırma şansı bulmadan bir binanın köşesinden çıkan zombi güruhunu yine peşime taktım. Bitmeyen maraton bir kez daha başlamıştı.

ŞİMDİYE KADAR ÖNCELİĞİM HEP HAYATTA KALMAK OLDUĞU İÇİN, BİR BAŞKA OYUNCUYU ÖLDÜRÜP ÖLDÜRMEME İKİLEMİ AÇIKÇASI O ANA KADAR AKLIMA GELMEMİŞTİ BİLE. BİR BAŞKA OYUNCUYU SIRF ONA GÜVENMEDİĞİM İÇİN ÖLDÜREBİLİR MİYDİM?

Bu sefer bir gaz dolum tesisi olduğunu düşündüğüm bir metal yapı görüp buna tırmanmaya karar verdim. Oyunda ilk defa tırmanılabilir bir nokta gördüğüm için normalde zar zor yürüyen zombilerin bana yukarıda ulaşamayacaklarından fazlasıyla emindim. Elbette ki yanılmışım. Zombiler merdivenlerden çıkabildikleri gibi, bunu en az benim kadar hızlı yapıyorlar ki bu herşeyi daha beter hale getiriyordu. Daha önce kullandığım numarayı kullanarak çatının diğer tarafından inip, hayatta kalmayı deneme adına ilk adımımı attım ancak merdivenin diğer tarafından bir kez daha, imrendiğim Enfield'ıyla eski dostum çıktı. Silahını sakince bana doğrulttu. O anda, bana mı yoksa arkamdaki ölülere mi nişan alacağını sezemediğim için yerimden kıpırdamadan bekledim. Onun çıktığı merdivenden de zombilerin geldiğini görünce kaderimden şüphem kalmadı artık. Daha önce çok daha alçak mesafelerden atlayarak bacağımı kırmayı başarmıştım. Çıkışı olmayan bu kapan ikimizin de sonu olacaktı. Enfield'dan çıkan kurşun beni yere sererken son gördüğüm şey onun dalga dalga yağan zombilere karşı direnişi oldu. Ancak o oyuncunun kaderini anlamak için benim hemen ardımdan bir başka oyuncunun öldüğünü söyleyen mesajı görmeme gerek yoktu. Belki de ona zombi yemi olmadan önce işimi bitirdiği için minnettar olmalıydım. Yine de şimdiye kadarki en başarılı denemesi bu şekilde sonlanınca üzülmedim desem yalan olur. O tüfeği gerçekten çok istiyordum...



Askeri olan her şeyin içinde genelde muhteşem şeyler oluyor. Siz siz olun, özellikle oyuncuların çok olmadığı noktaları kaçırmamaya çalışın.



Oyun arası
Bu noktada beni rahatsız eden durumlardan biri de iki gündür tek bir silah bile bulamamış olmam. Bolca yemek, işaret fişeği ve farklı silahlara ait kurşunlar bulabilirken nedense bırakın topu tüfeği, bir tatar yayı, bir bıçak bile nasip olmadı bana. Bu durumda her mutsuz gencin yapacağını yaparak, soluğu internette aldım. Meğerse her yerden her türlü silah çıkmıyor ve özellikle askeri silahlar belirli bölgelerdeki binalardan bulunuyormuş. Biraz hileye girecek ama neyin nerede olduğunu ve iyi silahların bulunma ihtimalinin yüksek olduğunu gösteren güzel bir harita buldum ve bunu kullanmaya başladım. Artık nereye gitmem gerektiğini biliyor, ve yeni bir maceraya kendimi hazır hissediyordum (işte o harita: http://goo.gl/KgWIk).

GÜN: 3, YAŞAM: 8

Deniz kenarında sakince gideceğim yöne karar vermeye çalışırken önümde duran çalılıkların diz çöktüğünü fark ettim. Daha da kötüsü bu çalılık bana bir keskin nişancı tüfeği doğrultmuştu. Normal bir oyunda bile olsa böyle davranmasını beklemezsiniz, dolayısıyla bir şeylerin ters gittiğini az çok tahmin edebiliyordum. Kurşun beni neremden vurdu bilmiyorum. Zaten sonrasını görecek kadar hayatta kalamadım.



Oysa tatar yayımla ben o kadar mutluyduk ki...



Benim yaptığımı sakın yapmayın ve DayZ'yi yalnız oynamayın. Birlikten gerçekten kuvvet doğuyor.



Dürbünle baktıktan saniyeler sonra keskin nişancı orada işimi bitirdi. Belki görüntü almak için durmasaydım yaşardım, kim bilir.

GÜN: 3, YAŞAM: 10

Bir kaç gereksiz ölümün ardından artık haritayı çevredeki ada ve koy şekillerine bağdaştırarak tam olarak nerede olduğunu anlayabiliyordum. Yakınında doğduğum Elektrozavodsk kasabası açıklarındaki itfaiye merkezine yönelmeye karar verdim. Resimlerinden görebildiğim kadarıyla bu merkez hem zombilerden saklanabileceğim kadar geniş, hem de kaliteli silahlar bulma ihtimalim olan 3 farklı binaya ev sahipliği yapıyordu. Bu arada şans getirmesi için ilk defa olmak üzere sunucumu değiştirdim ve duyduğum helikopter seslerinden sunucuda en az 3-4 ağır silahlı kişi olduğunu az çok tahmin edebiliyordum. Bunun benim için iyi bir durum olduğunu bir an bile düşünmedim. Zira genelde bu tipler diğer oyuncuları sayısal avantajlarına güvenerek avlıyorlar. DayZ'nin bir zamanlar oyuncuların bir arada oynadığı bir dönem varmış ancak artık böyle bir şey söz konusu değil. Eğer uzaktan birinin size yaklaştığınızı görürseniz hemen rotanızı değiştirmeniz faydanıza olacaktır.

İtfaiye binasına ulaşmam yaklaşık yarım saatimi aldı. Önümdeki meydanı çevreleyen çok sayıda bina olduğu için bir süre bekleyip zombilerin yürüme rotasını öğrenmeye çalıştım. O anda oyunda hiç görmediğim bir olay gerçekleşti. İki oyuncu arabayla itfaiye binasının önüne gelip hızlıca içeri girdiler. Arkalarından içeri girecek kadar aklımı yemedim ama bu durum içeride bulabileceğim her şeyden daha değerli bir fırsatı ayağıma getirdi. Bir araba! Hiç düşünmeden koşup araca atladım. Pikapı çalıştırıp uzaklaşmaya başladığımda, aracın eski sahipleri neler olduğunu fark edip arkamdan ateş etmeye çalıştılar ama olan olmuştu artık. Hala silahı bile olmayan ben, yeni arabamla DayZ dünyasının tozunu atıyordum artık!

Bölgeden yeterince uzaklaştıktan bir süreliğine durup, haritama göz gezdirdim. Bulunduğum yerin diğer tarafında normalde ulaşma ihtimalim olmayan tamamen çadırlardan oluşan küçük bir askeri alan buldum. İtfaiye merkezinin aksine, burada kırmızı yani iyi eşyaların olduğu belirtilmiş toplamda 6 ana çadır var ve güvenilir haritamın gösterdiği kadarıyla zombi sayısı da aralarından geçemeyeceğim kadar kalabalık gözükmüyordu.

Aracımı kimsenin bulmayacağını umarak yerleşim noktasından uzağa çalıların arasına park ettim ve tepenin aşağısında duran askeri üsse göz atmaya başladım. Bulduğum dürbün ilk defa işe yarıyordu. Çevreyi bir süre daha gözlemledim. Daha önce olduğu gibi popüler noktalarda diğer oyuncuları avlamak isteyebilecek oyuncularla silahsız halde karşı karşıya kalmamak için artık daha dikkatli dav-

SİNEK SESLERİ ÇEVREDE ÖLÜ BİR OYUNCU VAR DEMEK. MUTLAKA ONU BUL VE ÜSTÜNÜ ARA.



Herkesin zombilerle kapıştığı bir günün sonunda sıradışı ne anlatılabilir ki?



Askeri ekipmanlara gerçek hayatta ihtiyaç duymayacağınızı mı düşünüyordunuz? Bence bunu tekrar düşünmeniz gerekiyor.

ranıyorum. Çadırlarda bölgeden aksayarak uzaklaşan bir kaç zombi dışında kayda değer bir tehlikeye rastlamadım. Sürünerek çadırlara yaklaşmam, zombilerin arasından sıyrılmam artık bu konuda oldukça ustalaştığım için ciddi bir sorun oluşturmadı. Çadırlar ve içerdikleri harikalarsa, neredeyse oyun boyunca bulduğum eşyaların tamamının değerinden daha fazlaydı. Yaklaşık 3 şarjörüyle kullanıma hazır bir AKM, askeri çanta, kamuflaj, tatar yayı ve şu an hatırlayamadığım çantama sığmayacak kadar ıvır zıvır.

Eğer elinizde bu kadar çok, silah araç gereç ve ıvır ıvır varsa zombilerle dolu bir dünyada bile korkacak çok az şeyiniz var demektir. Bense bu noktada yapabileceğim en büyük hatayı yapıp daha aç gözlü davranmaya başladım. Çadırları temizledikten hemen sonra haritamda ortalama eşyaların çıkma ihtimalinin olduğu iki binaya gözümü diktim. Artık alışkanlık haline getirdiğim üzere dürbünümü çıkarmış binaları gözlerken ilk olarak o anda "Pfft..." sesini duydum. Daha önce duymadığım bir ses olduğu için hemen dürbünü kaldırıp etrafıma bakınmaya çalıştım. Bir "Pfft" sesi daha duyuldu ama hala sesin kaynağını göremiyordum.

Bunun aslında bir keskin nişancının kurşunu olduğunu ancak vurulduğumda anlayabildim. Arabam, tüfeğim, tatar yayım ve daha pek çok şeyi arkamda bırakarak bir hayata daha veda etmeme rağmen gülüyordum. Belki aynı eşyalara ancak saatlerimi harcadığım bir seansta sahip olabileceğim ama bunun önemi yok, kendi öykümü yazdım ve yaşadım. Ne kadar çok ölürsem öleyim, ne kadar çok kaybedersem kaybedeyim bu DayZ'den sıkılmama neden olmayacak. Çünkü hiçbir oyunda, belirsizlik bu kadar güzel işlenmedi. Belki bu sefer zombilerin kralı olacağım veya rastgele açtığım ateş sonucu bir helikopteri düşürmeyi başaracağım. Bunlardan hiçbiri de olmayabilir. Yine de bu olasılıkların varlığı bile DayZ'nin ne kadar özel, ne kadar farklı bir oyun olduğunu kanıtlıyor bana göre.

BEN DE ZOMBİLER TARAFINDAN KOVALANMAK İSTİYORUM!

Ne yazık ki DayZ yüklemesi sorunlu bir oyun. Öncelikle oyunu oynayabilmek için bir değil, iki oyuna ihtiyacınız olduğunu bilmelisiniz. Bunlardan ilki ARMA 2 diğeriyse oyunun ek paketi Operation Arrowhead. Bu ikili Steam'de paket olarak Combined Operations adı altında gayet ucuza satıldığı için endişelenmenize gerek yok.

İki oyunu da alıp yükledikten sonra normalde olsa bir FTP veya torrent üzerinden oyunun dosyalarını indirip teker teker ilgili klasörlere indirmek gerekiyordu. Bu işten bunalan oyuncular kendi yükleme, bağlanma paketlerini hazırladılar ki biz de bundan faydalanacağız. ARMA 2'yi indirdikten sonra, bir kere çalıştırıp kapatın ki registry kayıtlarını yapsın. Sonra ***DayzCommander.com*** üzerinden indireceğiniz aynı isimli programla sunuculara bağlanmak fazlasıyla kolay. Program oyununuzu güncel tutabilir, sunucu listesinden de istediğiniz oyuna bağlanabilirsiniz. Özellikle arkadaşlarınızla oynamak istiyorsanız bu program son derece faydalı oluyor, zira oyun içinden sunucu seçmek tam bir baş ağrısı.

Sunucu seçerken de dikkatli olmak gerekiyor zira küçük değişiklikler oyunun yapısına rahatlıkla şekil verebiliyor. Server isimlerindeki "**CH**" ibaresi hedef imlecinin açık olup olmayacağını gösterirken, "**3DP**'nin" açık veya kapalı olması üçüncü kişi modunda karakterinizi uzaktan görüp göremeyeceğinizi belirliyor. Sunucularda gösterilen zorluk ibaresiyse sizi kandırmasın. Çoğu sunucu kendi özel ayarlarıyla oynadığı için bir "Veteran" olarak gösterilen sunucularda hayatta kalma şansınızın, "Regular'a" göre daha fazla olduğu durumlar olabiliyor.

Size şimdiden iyi oyunlar diliyorum. Hatırlatırım, eğer arkadaşınız değilse kimseye güvenmeyin. Hatta arkadaşınıza bile güvenmeyin. Elimdeki keskin nişancı tüfeği için beni vurmaktan çekinmeyen arkadaşlarım olmadı diyemem zira.



Enfield gibi silahları kalabalık alanlarda kullanmak akıllıca değil, sesi yüzlerce metre ötedeki zombileri kendine çekiyor.

İKİ OYUNCU ARABAYLA İTFAİYE BİNASININ ÖNÜNE GELİP HIZLICA İÇERİ GİRDİLER. ARKALARINDAN İÇERİ GİRECEK KADAR AKLIMI YEMEDİM AMA BU DURUM İÇERİDE BULABİLECEĞİM HER ŞEYDEN DAHA DEĞERLİ BİR FIRSATI AYAĞIMA GETİRDİ. BİR ARABA!



Zombilerle kapışacaksanız bunu bina içlerinde yapmaya çalışın. Hareketleri yavaşladığı için kolay hedef haline geliyorlar.

















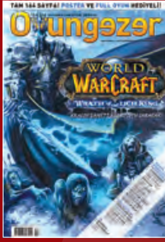
















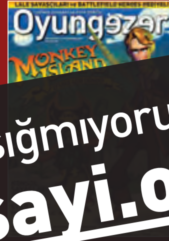
















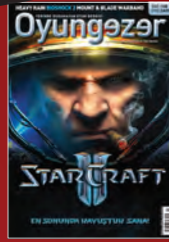


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

Çifteli cüceler, sinirlendikçe seviye atlayan devler ve sınır tanımayan çılgınlık

BORDERLANDS 2

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **101. sayfaya** davet ediyoruz.



GUILD WARS 2

AYNI CESUR ADIMI ATMANIN ZAMANI GELMİŞTİ -GÖKER NURBEYLER

MUHABBET ORTAMLARININ vazgeçilmezleri arasındaki "Ne olacak bu memleketin hali?" ve "Ne olacak bu Fener'in hali?" ile birlikte "Kim alacak bu WoW'un tahtını?" sorusu da 8 senedir yerini aldı. WoW'dan sonra nice oyun bu modeli çeşitli değişikliklerle denediyse de ne bir WoW olabildi, ne de tahtına yaklaşabildi. Söz konusu sanal tahta en çok yaklaşan oyunlardan biri aynı dönemde çıkan Guild Wars'du. İlginçtir ki herkesin kendi WoW'unu yapmaya çalıştığı bir dönemde temelinde ona benzememeye ant içmiş oyun cesur adımlarla günümüze kadar uzanıyordu. Aylık ödemenin can damarı olduğu bir türde, aylık ödeme modelini kaldıran bir oyundu *Guild Wars*. Çift sınıf ve yüzlerce yetenek arasından 8 tanesini seçtiğimiz model bize online RYO'lar arasında modern bir Magic the Gathering tadı sunuyordu. PvP ve GvG ile ön plana çıkan oyun, ek paketleriyle birlikte PvE'yi de PvP ile muhteşem şekilde harmanlıyordu. Kendi türünde kült bir yapım olan *Guild Wars*'un devamı da oyunun kurallarını fena halde değiştiriyor. Hatta iki oyunun dinamiklerini, sistemlerini yanyana koyduğumda tanıyamayacağım kadar. Daha ötesi, ilk karakterimi oluştururken bile son yıllarda denediklerimden farklı bir oyuna adım attığımı hissediyorum. Bu hissi gerçekten özlemişim.

NE HEALER OLMAK ZORUNDASIN NE DE TANK

GW'nin en başarılı olduğu konulardan biri batı ve doğu fantastik kurgularını kusursuza yakın bir şekilde birleştirmesiydi. Mimarisi, hikayesi ve ırklarıyla bunu sonuna kadar hissettiriyordu. Lakin kendi ırkımızı seçmemize izin vermiyordu; tıpkı her nedense zıplamamıza izin vermemesi gibi. Yeni oyunla birlikte farklı ve kesinlikle orijinal deneyimler sunan 5 ırk seçebiliyoruz: Her ortama uyan insanlar, İskandinav mitolojisinden fırlamış Vikingvari Norn, adeta doğa ananın gönderdiği bitki kökenli Sylvari, boyu değil işlevi dedirten minik Asura ve ilk oyunda da önemli bir rolü olan kedigil savaşçı Charr. Irklar sınıf seçiminde serbest olduğundan ana fark, ırka özgü yetenekler ve kimi Tyria ırklarının size olan yaklaşımları olacaktır. Kuzey ırkı Norn'u seçerek doğanın ruhlarından faydalanmak veya kısa boylu Asura ile dikkatten kolay kaçabilen bir Warrior olmak size kalmış. GW 2 daha ilk paketiyle sunduğu 8 sınıfla oldukça bonkör bir online RYO. Bu sınıflar arasında Guardian, Warrior, Necromancer, Elementalist, Engineer, Ranger, Thief ve Mesmer bulunuyor. Şahsen dikkatimi en çok çekenler illüzyonist Mesmer ve Tyria'ya ateşli silahları getiren Engineer oldu. Sylvari ise sırf özerk bölgesi ve hikayesi için bile denemeye değer.


Profil resminin yanında hare olan yaratığa başka oyunda bulaşmıyorsanız burada da bulaşmayın. Kahveden ilüzyon arkadaşları çağırırım demeyin.

Sınıflar klasikle yeniyi buluşturduğu için herkesi tatmin edecek seviyede. Bu kadarla da kalmıyor. GW 2'ye başlarken tank mı olsam, hasar mı kassam gibi sorular başınızı ağrıtmayacak. *"Ben tank olacağım, Ali crowd control yapar, bir de healer bulduk mu tamamdır"* türevi muhabbetler GW 2 oyuncusuna uzak terimler. Çünkü GW 2'de her oyuncu; şifacıdan tanka, hasardan destek sınıfına her role bürünebiliyor. NPC'ler dahil herkes, yerdeki herkesi kaldırabiliyor. Bu inanılmaz bir esneklik sağlıyor. Çünkü PvE'de her an herkes her görevi almaya, zor durumda imdada koşmaya, farklı savaşlarda farklı işler yapmaya hazır olmak zorunda. Bu da oyundan ve ana karakterden sıkılma eşiğini yukarılara çekiyor.

BU OYUN DİNAMİK!

Public Quest denen herkese açık, hemen gidip katılınabilecek görev tipi Warhammer Online veya Rift oynamış herkese tanıdık gelecektir. İşte bu sistem GW 2'de Dinamik Olaylar (Dynamic Events) adıyla vücut buluyor. Bir göreve koşarken veya kendi halimizde dolanırken mini haritada sık sık dinamik olay ibaresi görüyoruz. Turuncu çember şeklinde işaret edilen görev mahalline gelerek dahil olduğumuz görevler, bir NPC'ye refakat etmekten baskın altındaki şehri korumaya ve aç hayvanları beslemeye kadar geniş bir yelpaze sunuyor. Aşçılık yeteneğiniz için soğan aramaya çıkmış (Tyria'da Migros veya BİM yok) ya da bir Point of Interest peşinde ücra bir köşeye savrulmuşken dinamik olayların ortasında kalabilirsiniz. Soğanı nazikçe toplarken bir dinamik olay uyarısı duyarsınız, ne olduğunu anlamadan üzerinizden bir Centaur basket takımı geçer. Kısa sürede tanımadığınız bir sürü oyuncu mekana akın eder, sizi kaldırır, boon'lar (buff'ın GW 2'deki adı; debuff'a da Condition deniyor) ve savaşa hazır hale getirir. Olay neticesinde yaptığınız katkı kadar deneyim puanı kazanırsınız.

Dinamik olaya yeterince oyuncu ilgi göstermiyorsa NPC'ler imdadınıza koşabilir. Olay son bulup yola devam ederken haritada bir Skill Challenge (yetenek puanı veren görev) olduğunu farkedersiniz. Bu esnada yaklaştığınızda ekranda boş bir kalp ibaresi gösteren bir görevle karşılaşırsınız. Renown Heart adı verilen bu görev tipi için GW 2'nin Reputation sistemi diyebiliriz. Tamamlayarak karma puanı toplar ve bunlarla ödüller alırsınız. Neşeyle bu göreve dalmışken bir başka dinamik olaya bulaşmış bir grup dövüşe dövüşe üzerinize gelir ve sizi de olaya katar!

Gördüğünüz gibi GW 2, pek çok akranının aksine, görev aramaya ve bitirip bir başka mekana geçmeye çalıştığınız bir oyun değil. Tam tersine oyuncuyu farkında olmadan, sürekli bir yerden bir yere sürükleyen, aksiyondan uzaklaştırmayan; grup aratmaktansa grubu size getiren bir oyun. Bu görevler özellikle 70-80. Seviyeler arasında daha şiddetli, yıkıcı ve kapsamlı hale geliyor. Daha büyük çarpışmalar, yıkılan/yanan dev yapılar büyük bir çekişmenin parçası olduğunuz hissini daha iyi veriyor. Sözlerimden yalnızca savaştığınızı çıkarmayın. GW 2, tüm devasa online'lar içinde oyuncuyu araştırmaya, her köşeye burun sokmaya en çok teşvik eden oyunlardan biri. Bir Point of Interest'e gidip etrafa Ezio misali göz atmanız, dar bir kayalıktan geçip gizli kalmış bir cennet köşesi bulmanız oyun tarafından ödüllendiriliyor.


İlk oyunda dişe diş kana kan olduğumuz Charr ile pek bir samimiyiz artık.

EZİYET DEĞİL EĞLENCE İSTEYENLERE

GW 2'de dinamik kelimesi yalnızca bir görev tipinin adıyla sınırlı kalmıyor. GW 2 eski tip devasa online'ların hantallığı ve gereksiz koşuşturmalarından uzak. Örneğin görevlerin hemen hepsi verildiği alan içerisinde tamamlanıyor ve ödül ile teşekkür konuşmaları oyun içi posta ile ulaştırılıyor. Meslekler için toplanan materyaller (bitki, maden vb.) çantada biriktikçe kolayca banka hesabına gönderiliyor. Birinin sizden önce maden topladığı damardan siz de toplayabiliyorsunuz. Zaten iki kürekte madenin bittiği nerede görülmüş? Bu oyuncular arasındaki gereksiz gerilimi de engelliyor.

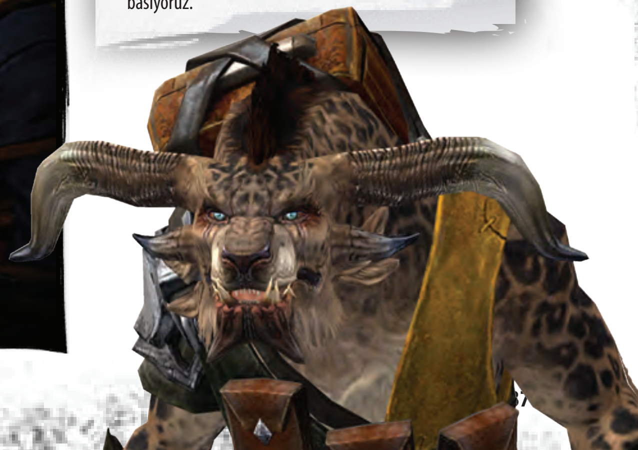
Farz edelim uğraştığınız meslekten sıkıldınız. Değiştirin gitsin! Bir başka mesleğe kasıp eski mesleğinize döndüğünüzde sıfırdan başlamayacaksınız. >>



Düşmanımın Düşmanı İyi Bir Şeydir

GW: Eye of the North'u oynayanlar, oyunun sonunda Charr'ın Ascalon'a saldırarak topraklarını insanlardan geri aldıklarını hatırlayacaktır. Diğer ırkların arası da yıllarca limoni kaldı desek yalan olmaz. Ta ki iki oyun arasındaki 250 yıl boyunca uyumaya devam eden, dünya ile bütünleşip yüzyıllar önce uyku moduna geçtiklerinden dolayı adeta unutulan ejderhalar artık uyanana kadar. Bu kadim canlılar gayet aç uyandıklarından Tyria'nın doğal enerjisini tüketerek yaşadıkları için tüm dünya için bir tehdit unsuru. Büyüklükleri gereği de uyanışlarından tutun da uçtukları bölgelere kadar her yerde kalıcı zararlar bırakıyorlar. Buna en basit örnek bir zamanlar sıradağlar olarak görünen Charr bölgesindeki dikenli toprakların Guild Wars 2'de Kralkatorrik'in sırtı olduğunu öğreniyoruz ve sadece onun yükselişi bile Tyria kıtasının kuzeyinden güneyine kadar adeta bir yara izi açmış durumda.
Guild Wars 2'nin hikayesinin odaklandığı Zhaitan da, benzer şekilde yüzyıllar önce denize gömülen kadim Orr topraklarının tekrar yer yüzüne çıkmasına neden olmuş. Kuzeydeki Jormag tehdidi de Norn'ları nispeten daha güneye iterek yaşam şartlarını değiştirmeye zorlamış. Nispeten "bölgesel" sorunları bu şekilde özetlersek, doğrudan Tyria kıtasını ilgilendiren, deniz taşımacılığı gibi hayati problemler de dünya üzerindeki diğer kıtalarla iletişimi sıfırlamış durumda. İşte böyle bir dünyaya ayak basıyoruz.


GW 2'nin diyaloglarını üçüncü bakış açısı değil, doğrudan kamera açısından izliyoruz. Bir maç sonrası röportajımız eksik.




Köprüyü de geçtik ama peşimi bırakmadı mendebur hayvan! Ölümlü dünya, işte geldik gidiyoruz...



PvP'de Başarı İçin Soğan, Patates, Biber Şart

Ultima Online'da kendi halinde bir terzi olmak mümkündü dedim. GW 2'de de daha iyi bir demirci veya mücevher zanaatkarı olmaya çalışarak seviye atlamak mümkün. Tabii ki hiçbir oyuncu bu oyunu yalnızca tencere karıştırmak için almıyor. Fakat yan meslek kasarak deneyim puanı kazanmak yaptıklarınızın boşuna gitmediğini hissettirmesi ve de sıkıldığınızda hoş bir alternatif sunması açısından önemli. Mesleklere karakterinizle eş zamanlı olarak başlarsanız çok faydasını göreceksiniz. Bu arada aşçılığı da atlamamanızı öneririm. Ben hiçbir oyunda bu kadar sebze meyve topladığımı hatırlamıyorum. Envai çeşit sebze, meyve, et toplanmak ve pişirilmek üzere bekliyor.

>> Eski mesleğini unutacak kadar balık hafızalı oyunlardan bıkmıştık. Meslek materyallerini topluyor, satın alıyor ve Salvage adı verilen paketlerle diğer malzemeleri kırarak elde ediyorsunuz. Salvage alırken bu yüzden yanınızda ortalama bir Salvage ve maden/odun için yeterli sayıda kazma ve çapa bulundurmayı unutmayın.

GW 2'de her sınıf birbirini iyileştirebiliyor, herkes herkesi kaldırabiliyor. Deneyim puanı ödülü sayesinde yere düşen bir gariban oldu mu birkaç kişi birden yardıma koşuyor. Başka oyunlarda "Res!" diye yerde debelendiğim günleri hatırladıkça gözlerim doluyor resmen. Daha ötesi karakteriniz yere yığıldığında ölmeden önce kısa bir süre daha savaşmaya devam edebiliyor. Bu süre zarfında yarı baygın halde kullanabileceğiniz yetenekleriniz geliyor. Bu arada bir başka oyuncu ya da NPC sizi kaldırırsa ya da düşmanı indirebilirseniz, size hayatta kalmak için bir şans daha veriliyor ve ayağa kalkıyorsunuz. Yani sağlığınız sıfıra düştü diye ne birinin gelmesini bekliyorsunuz ne de kilometrelerce koşma ızdırabını çekiyorsunuz.

GW 2'nin PvE'sinde, gittiğiniz yerde çok kuvvetli olma gibi bir durum yok. Çünkü oyun sizi bulunduğunuz bölgenin ortalama seviyesine düşürüyor. Buna bağlı olarak sağlığınız ve yeteneklerinizin etkinliği düşüyor. Kaçırdığınız bir dinamik olayı veya görevi yakalamak ya da düşük seviye bir arkadaşla beraber oynayabilmek açısından hoş bir ayrıntı. Yine de 70'lerde dağı taşı yıkarak ilerlerken, bir bölgeye girip 7. seviye bir kuş tarafından gagalana gagalana öldürülmek sinir bozabiliyor.

YETENEK SİZSİNİZ!

GW 2'nin yetenek sistemi alışkın olduğumuz oyunlardan oldukça farklı. Oyuna başlarken sınıfınıza göre bir silah, o silaha bağlı bir silah yeteneği ve küçük çaplı bir iyileştirme yeteneğine sahipsiniz. Silahla pratik yaptıkça, bu silah tipine özel dört yetenek daha açılıyor. Çift elli kılıç ile bir metrelik bir asa tamamen kendine özgü yetenek tipleri sağlıyor. Daha ötesi su altında kullanabileceğiniz yetenekler bile standart silah yeteneklerinden farklı. Önerim daha oyunun başlarında farklı silahları kullanarak ana yeteneklerini açmanız yönünde. Silah tiplerinin oyun sırasında üstleneceğiniz göreve doğrudan etkisi bulunmakta. Her sınıfın her görevi üstlenebilmesi sözünde silahların da etkisi var. Silah yeteneklerinden birini oto-saldırıya alarak diğer yeteneklerle kombolar yapabilirsiniz. Şu aralar asa (staff) kullanan Elementalist'ler Flame Bolt'u otomatiğe alıp düşmana meteor yağdırmayı veya altına lav döşemeyi pek seviyorlar. PvE'de rahat yedirdiğiniz kombolar, PvP sırasında panzehirleri ve oyuncu sayısı sayesinde bir taktik savaşına dönüyor.

Yetenek barının sağ tarafına yetenek puanlarıyla aldığımız yetenekleri yerleştiriyoruz. Yetenek puanları seviye atladıkça ve haritadaki yetenek müsabakalarını (Skill Challenge) tamamladıkça birikiyor. Bu puanlarla diğer yetenekleri açıyor ve kalan 5 slota tercihinize göre yerleştiriyorsunuz. Tek yetenek barı kullanma imkanı olduğundan tüm yetenekleri alıp ekrana dizmek mümkün değil. Bu bir dezavantaj değil; aksine PvP'yi daha taktiksel hale getiren bir özellik. Karakterin hangi yolda ilerleyeceğini belirleyen asıl kısım ise *trait'ler* (özellik). GW 2'deki bu özellikleri diğer online RYO'lardaki yetenek ağaçlarına benzetebiliriz. PvE görevleri boyunca atlanan seviye başına bir özellik puanı kazanıyorsunuz. Bu puanlar ile karakterin build'ini (yetenek listesi) oluşuyor.


Bu yılın moda yaratıkları arasında apartman boyu ejderhalar bulunuyor. Skyrim kötü örnek oldu canım bunlara.


Konuşmaları dinlemek için NPC'ye tıklasak da görevi tamamlamak ve ödülünü almak için posta kutusuna bakmamız yeterli.

Oyundaki her sınıfın beş farklı özellik ağacı; bu ağaçların altında Adept, Master ve Grandmaster olmak üzere üç farklı klasman ve bu klasmanların altında da Minor ve Major olmak üzere iki de farklı sınıf bulunuyor. İlk bakışta biraz karmaşık gelebilir, aslında hiç de öyle değil. Bir özellik ağacına puan verirken her 5 puanda bir küçük ve her 10 puanda bir de büyük özellik kazanıyorsunuz. Küçük özellikler o ağaç için standart ve değiştiremediğiniz özelliklerdir; örneğin bir Guardian için Zeal'e puan verdiğinizde Adept'te canınız %25'e geldiğinizde otomatik olarak alan etkili bir saldırıda bulunursunuz. Master'da bu saldırı rakibinize daha fazla hasar verebilmenizi sağlayan bir etki ekler, Grandmaster'da ise doğrudan bu yeteneğin hasarı artar.

Her özellik ağacı bu tarz aktif ve pasif özellikleri yetenek listesine kazandırmanın yanı sıra Power, Vitality, Toughness veya Precision gibi özelliklere de ilave puan verir. Her sınıfın aynı zamanda kendine özgü de bir özellik bulunmaktadır. Bunlar Necromancer için ekstra Life Pool, Ranger için hayvanınızın özelliklerine ekstra puan, Guardian için Virtue yeteneklerinin hızlı dolması gibi. Elementalist healing power veya dayanıklılığa odaklı bir yetenek listesi oluşturarak PvP'de bölgesel savunma veya PvE'de tanka yakın bir oyun yapısı sağlayabilir. Gördüğünüz gibi, her oyuncunun istediği gibi bir oyun oynamasını, karakterini istediği şekilde yönlendirmesini özellikler sağlamakta.

Yukarıda yeteneğin sizde olduğunu belirtirken kastım yalnızca yetenek ve özellik seçimi değildi. GW 2'de saldırıdan kaçabilme seçeneği de oyuncuya verilmiş durumda. Stamina'nız yeterliyse üzerinize gelen saldırıdan sağa sola ya da arkaya yuvarlanarak kaçabilirsiniz. Yeni oyuncunun "parry" seçeneği yalnızca eşyalara ve seviyesine değil kendisine de bırakılmış durumda!

FARKLI BİR OTOBİYOGRAFİ

RYO'ların temel noktasında kendi oluşturduğun karakterle kendi maceranı yaşamak vardır. Bunu online oyun platformunda en başarılı şekilde yaşatan oyunun Ultima Online olduğunu düşünürüm. Savaşa, suya sabuna dokunmadan kendi halinde bir terzi olarak yaşamanın, kendi yolunda giden bir karakter olmanın mümkün olduğu oyundu Ultima Online. GW 2'nin beta testleri başladığında forumlardan gördüğüm ilk yorumlar kendi hikayeni yaşama konusunda bu iki oyunu kıyaslıyordu. Ultima günlerini hatırlayanlar bunun ne kadar iddialı bir yorum olduğunu bilirler. İlk GW'yi dibine kadar oynamış bir oyuncu olarak bu merakla başladım ilk karakterime. Karakter oluşturma ekranında meslek ve ırkın yanı sıra karakterimin geçmişi ve benliği ile de yüzleşiyordum. Neyin peşindeyim? Geçmişimde ne yatıyor? İtici miyim, çekici mi? Korkak mıyım, deli cesareti mi bu? Neye inanıyorum? Elder Scrolls girişi detayındaki bir soru çeşitliliği beklemeyin. Fakat bu seçimler bile oyun boyunca takip edeceğiniz ana hikayenizi etkiliyor. Küçük sandığınız hareketler oyunun ana hikayesini oluşturan kadim ejderhalara kadar uzanıyor, tahmin edilemeyen sonuçlar doğuruyor. Ana hikayeler 5 kişilik, kısa videolarla bezeli zindanlar içeriyor. Bu zindanlar dış dünya görevlerinden daha zorlu, fakat daha eğlenceli. Hikaye zindanlarına hikayeyi tamamladıktan sonra karakterinize farklı bir silah ya da yetenek seti vererek eğlencesine girebilirsiniz.

Ana hikayeyi oluşturan görevlerin en güzel noktalarından biri her diyalogun tek tek seslendirilmiş olması. Bu, yan karakterlerin pek akılda kalıcı olmaması eksiğini kapatıyor. Diyalog seslendirilmelerinde ise epiklikten çok eğlenceli, abartılı ve matrak olmasına çalışılmış. Bunun dışında diyaloglar sırasında yandan bir kamera misali tanık oluyoruz konuşmalara. Fena gözükmese de The Old Republic'in görev anlatımı ve diyaloglarından sonra burun kıvırmanız olası.

PvP YERİNİ WvW'YE BIRAKIRKEN

GW 2'de altı yaşlı ejderhadan biri olan Zhaitan'ın uyanışının PvP üzerine de büyük etkisi var. İlk oyundan alıştığımız PvP, bildiğimiz tüm modlar ve Battle Isles ile denizin dibini boyladı. Sırf bu yüzden olmasa da GW2'de PvP, oyunun hikayesine göre zamandan ve mekandan bağımsız olarak bilinen The Mists'e taşındı. The Mists, her ne kadar ilk oyunda ölen kahramanların ruhlarının ebedi istirahatgahı olarak bilinse de GW2'de PvP'nin merkezi. Buradan oyundaki tüm PvP modlarına geçiş yapabilme olanağı var. PvP yeni oyunla birlikte iki ana bölüme ayrılıyor. İlki tamamen hot-join veya takım kurularak 8'e 8 ve 5'e 5 PvP haritalarında yapılan Structured PvP (sPvP), diğeri ise tüm sunucudaki (world/dünya) insanların istedikleri zaman katılabilecekleri, sizi diğer iki dünya ile karşı karşıya getiren World-vs-world (WvW) bölgeleri. Bu noktada oyun ilkiyle kıyaslandığında daha az mod varmış gibi görünebilir. Fakat ilk oyunun her pakette çeşitlenen mod zenginliğine bakarsak, Guild Wars 2'deki modların şu an için yeterli olduğunu söyleyebiliriz.

WvW, kalabalık ortamlarda gerçekleşmesi bakımından diğer online RYO'lardaki açık dünya PvP'ye, sPvP ise harita üzerindeki üç farklı bayrak noktasını ele geçirip 500 puana ulaşıncaya kadar savunduğunuz, takım bazlı arena sistemine kar- >>



Ekran Kartım, Kulaklığım Helaldir Sana

GW 2'nin animasyonları yağ gibi akıyor desem yanlış olmaz. Karakter animasyonları son derece estetik, tekrar tekrar izlemesi bile keyifli. Dünyanın her köşesine göz atma isteği uyandırıyor. Bilgisayarınız biraz yaşını aldıysa da grafik teknolojilerinden biraz feragat ederek oynayabilirsiniz. Yine de daha iyisini görmek, için upgrade'i hak eden bir oyun GW 2. Oyunun müziklerine ayrı bir parantez açmak zorundayım. Icewind Dale, Neverwinter Nights, Dawn of War, Skyrim gibi eşsiz oyunların müziklerine imza atan Jeremy Soule burada da döktürmüş. Norn theme, Fear not this Night, Tyrian Overture eşsiz parçalar. Alın koyun Game of Thrones'a, Lord of The Rings'e; kesinlikle sırıtmayacaktır. Sesler ortalmanın üstünde fakat müziklerin yanında çok bahsedemiyorum kendilerinden. Eğer oyunda kendi müzik listenizi dinlemek isterseniz oyun klasöründe ([Bilgisayarın Adı]\Documents\Guild Wars 2) .m3u uzantılı bir liste oluşturun. Örneğin bunu Ambient.m3u yerine koyarsanız sizin müzikleriniz çalınacaktır.


Gotik abla. Bir Kore DVO'sunun olmazsa olmazı.



Devir Ekonomi Devri

GW 2 aylık ödemeyle de yüksek oyuncu sayılarına sahip olacak kalitede bir oyun olsa da ilk oyunun yolunu izleyerek aylık ödemesi olmayan, oynamak için yalnızca bir hesap satın almanın yeterli olduğu bir model benimsiyor. Oyunda rağbet gören ek karakter slotu, karakter XP boost gibi seçenekler "elmas" adındaki oyun içi pariteyle satılmakta. 800 elmas 10 Euro (23-24 TL) gibi bir meblağa gelmekte. Örneğin 5 karakterinize bir banka hesabı yetmiyorsa -ki sınırlı alan genelde yetmiyor; 30 slotluk yeni bir banka alanı için yaklaşık 18 TL'yi (600 elmas) gözden çıkarmak gerekiyor. İşin güzel yanı oyun içindeki altınlar ile de elmas alınabiliyor. 18 TL yerine 2 altın ödemek de mümkün. Yalnız unutmayın ki oyun içi parayı kazanmak da çok kolay değil.Gördüğünüz gibi ArenaNet akıllıca davranarak para kazanacağı, fakat dengeyi bozmayacak bir model oluşturmuş. Ne de olsa kimse az karakteri var ya da bankada iki tane az slotu var diye yenilmez. Ama bunları herkes ister.

Tyria'da doğal hayat son derece aktif. Meraklı hayvanlar siz yaklaşmadan gelip göz atıyorlar size.

>> şılık geliyor. ArenaNet PvP'deki denge unsurunu korumak istediğinden bu modlardan hangisine girerseniz girin, doğrudan 80. seviyeye çıkıyorsunuz ve oyunun sPvP modunda silah upgrade'lerinden tutun da yeteneklere kadar, sınıfınızın sahip olabileceği her şeye sahip oluyorsunuz. Bu nedenle sPvP'de ne tarz bir build ile oynamak istediğiniz tamamen size kalmış, sizi kısıtlayan hiçbir bir şey yok. Başarınız da eşyalara değil tamamen yeteneğinize, seçimlerinize ve takım oyununa bağlı. ArenaNet, ilerleyen dönemlerde oyunun bu modunun e-spor olarak yüksek yerlere gelecek olmasını ön gördüğü için sınıf dengesini ve haritalardaki çeşitliliği oldukça önemsiyor. Su altı savaş özelliğinin bulunduğu bir harita, farklı sayıda oyuncunun katkısıyla kesilen Guild Lord'un farklı puanlar verdiği, GW'deki GvG tarzında tasarlanmış başka bir harita bu konudaki çeşitliliği gayet güzel sağlamış. İleriki bir zamanda PvP'ye farklı mod'lar ve başlı başına GvG (Guild-vs-Guild) ekleyecek bir update'in de üzerinde çalışılmakta olduğu söyleniyor. Şu an şahsen daha fazlasını isteyemezdim, gökkuşağı kusarak bekliyorum.

Kulağa çarpık bir akrabalık gibi gelse de sevenler Tyria'da da birleşiyorlar.

BAŞARI TOPLU HALDE ÖDÜLLENDİRİLİR

Yukarıdaki sözlerime ek olarak WvW'de işleyiş biraz farklı. WvW'ye katıldığınızda seviyeniz yine 80'e yükseliyor, fakat normal şartlar altında 80 olmuş bir karaktere kıyasla stat'larınız 80'e göre oranlanarak artıyor. Böylesi eşleşmelerde 80 olan karakter nispeten daha avantajlı. Fakat karşısındaki karakterin de ezilmemesi, mücadele edebilmesi sağlanmış. Bu nedenle 3.seviye bir karakterle bile WvW'ye girmek mümkün hale gelmiş. WvW boyunca deneyim puanı da aldığınızdan sadece bu yoldan 80 olmak bile mümkün. Tamam, biraz sancılı ama teoride yapılabilir. WvW'deki başarılarınız ise bağlı bulunduğunuz dünyaya katkı sağlayacak şekilde düzenlenmiş. Haritadaki her farklı yapının (kale, supply camp vs.) ifade ettiği farklı bir puan baremi var. Buraları ele geçiren dünyalar, harita üzerindeki hakimiyetlerine göre her 15 dakikada bir miktar puan kazanıyor. Kazanılan bu puanlar da bağlı bulunduğunuz dünyaya PvE'de %2 ekstra karma, %4 crafting bonus gibi pozitif etkilerle yansıyor. Böylece o sunucunun başarısı toplu halde ödüllendirilmiş oluyor.

GW 2 geliştirilirken kimi oyuncular ArenaNet'i "World PvP" olayını yalnızca WvW'ye sınırlandırmış olduğundan eleştiriyorlardı. Buna neden olarak olayların geçtiği mekanların dar olacağı öngörüsü gösteriliyordu. Fakat şu an sırf WvW için izole edilmiş, PvE'deki kimi haritalardan çok daha büyük, üç farklı dünyadan gelen yüzlerce insanın katılabildiği dört farklı alt bölgede büyük çarpışmalar yaşanmakta. Neticede PvE'de zaten her bölgede binbir türlü felaketle uğraşan ırklar, "Koca ejderha tepemizde dolaşırken bir de birbirimize mi düşelim Allah aşkına. Charr'lar ile insanlar bile barıştı, ne bu ayrı gayrılık" dedikleri için olsa gerek, bayağı bir samimiler. Asura'lar ile Sylvari'ler aralarında kız alıp vermeye bile başlamışlar. Kulağa çarpık bir akrabalık gibi gelse de sevenler Tyria'da da birleşiyorlar.

WOW MU DÖVER GUILD WARS MU SORUSU

GW ve WoW çıktıkları dönemde, aslında çok farklı oyunlar olsalar bile birbirleriyle bolca kıyaslanmışlardı. WoW'un yeni ek paketinin geldiği şu günlerde de had safhada kıyaslanacaklardır (hayır, Sinan'ın köşesinde değil.) GW 2'de kuvvetli bir PvE zemini olsa da halen buram buram PvP kokan bir oyun. WoW'da alınan başarının istisnalar dışında eşyaların ön plana çıktığı, PvE ağırlıklı bir temelde olduğu bilinir. İyi bir set'iniz yoksa bilindik loncaların kapısının önünden bile geçemezsiniz. GW 2'de ise başarının yolu; doğru yetenekleri doğru kombinasyon, deneyim ve kişisel beceri ile buluşturmaktan geçiyor. WoW'u da yıllarca oynadım, yine oynayacağım da. Fakat, şahsen PvP sırasında beni yere yıkan kişinin, bunu şansına dü-



Asuraların diyalogları oturulup izlenesi. Bu zeka küplerini laboraturda beyin fırtınası sırasında görüyorsunuz.



Yem Derdine Çözüm: Işınlanmak

GW 2'de bir bineğin olmaması kimi oyuncuları rahatsız edebilir. Fakat oyunda ulaşımın temeli ışınlanma noktalarından (waypoint) bir meblağ karşılığında bir yere gitmek olduğundan bu eksiği pratikte çok hissetmedim. Yine de alışkanlıklar nedeniyle biraz aradım. Belki ileride oyuna renk katsın diye eklenebilir. Bu arada az önce "bir meblağ" dediğime bakmayın. GW 2 para biriktirmenin kolay olduğu bir oyun değil. Belki aylık ücret olmamasını karşılamak için kimi oyuncuları oyun içi nakit almaya yönlendirmek içindir. Her halükarda pazarda bir eşya almadan ya da har vurup harman savurmadan önce iyi düşünmekte fayda var.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Dinamik oyun yapısı ✔ PvP'si enfes ✔ Oyuncu cezalandırılmıyor, ödüllendiriliyor ✔ Aylık ödemesi yok ✔ Oyuna başlangıç end-game kadar aktif ✔ Dengeler ve takım oyunu ✖ Arena sayısı ilk oyunu aratıyor, artırılması şart ✖ Tutorial yetersiz ✖ Trading Post elden geçirilmeli ✖ Konuşmalar, hikâye anlatışı biraz geleneksel ✖ Bazı Boss mücadeleleri

şürdüğü iki eşya ile değil; zekası ve kişisel yeteneği ile yaptığını bilmeyi tercih ederim. Derseniz ki "o iki eşyayı düşürürken verilen emek ve işbirliğinin sonucu ve neticesinde birini yere yıkmak daha tatlı", buna diyecek bir şey yok. Tamamen zevk meselesi.

80. seviyeye geldikten sonra WoW ve GW 2'de yapılacak şeyler de farklı. WoW'da hedeflenen eşyalar gelinceye kadar belirli zindanların tekrarlanması elzemdir. GW 2'de ise 80 olan arkadaşlarıyla birlikte WvW'ye girer, kale basar, kule savunursunuz. WoW'un zindanında kişisel bir hata ile wipe yeme ihtimali ile GW 2'de rakip takımın tuzağına düşme ihtimali çok da farklı değil aslında. Yine yukarıda söylediğimi tekrarlayacağım: Hangi nedenle batacağınızı seçmek de zevk meselesi. GW 2'de "Healer, Crowd Control, Tank" vb gibi oyuncuyu bağlayan kalıplar olmaması oyunu WoW'dan farklılaştıran diğer bir etmen. İlla "şifa dağıtacağım başka bir şey ilgimi çekmiyor" diyorsanız amenna. Alırsınız şifa yeteneklerini, o yolda gidersiniz. Diğer yandan sınıfa özgü yeteneklerin diğer sınıflarla kombolar oluşturduğunu düşündüğümüzde de GW 2'deki taktiksel çeşitliliğin ve takım oyununun WoW'dan fazla olduğunu görüyoruz.

Guild Wars 2'de "şundan şu kadar topla *getir*" tipi görevler yok gibi. Bir yeri farm'layarak karakter geliştirmeniz mümkün değil. İlla farm yapacaksanız dünyayı turlayarak dinamik olay kovalanamanız gerekecektir. Allah'tan WoW'da da eskisi kadar değil bu. End-game'de PvE ile devam etmek isterseniz GW 2'nin size yetersiz geleceğini söylemeliyim. Özetle hali hazırda WoW'dan mutluysanız boşuna konsantre ve vaktinizi dağıtmanıza gerek yok. Fakat yıllar sonra artık *farklı* ve *yenilikçi*, kendi yolunda yürüyen bir online oyun istiyorsanız doğru yerdesiniz.





Dylan'ın deve arkadan salladığı bu taş Asura için bir kilometre taşıydı.

MUTLULUKTAN GÖKKUŞAĞI KUSMAK

Kimlerin Guild Wars 2'yi alması gerektiğini yukarıda özetledim aslında. Oyunun ilk günlerindeki kimi teknik ve bağlantı sorunlarına değinmedim gördüğünüz gibi. Çoğu şimdiden halledilmiş durumda çünkü. GW 2'nin aylık ödeme yapmak istemeyenlerin tercihi olacağı kesin. Sadece buna bağlamak acımasızlık olur. Bu oyun WoW ile birlikte piyasadaki en oynanası iki online RYO'dan ve de bu yılın en iyi oyunlarından biri kesinlikle.

Not: Beraber WvW'yi arşınladığımız Nolani Academy ve Guild Wars 2 Türkiye'deki arkadaşlarıma selam ve Alph'e teşekkür ederim.

İçerik Değerlendirmesi

Eşya sistemi:
✔ Crafting başarılı ✔ Başarı sadece eşyalara bağlı değil ✔ Eşyalar boyanabiliyor ✖ Kıyafet tipleri yetersiz

Görev sistemi:
✔ Dynamic Events harika ✔ Oyuncuyu sürüklüyor ✔ Toplama görevleri asgari düzeyde ✖ Hearts görevleri biraz eğreti duruyor

Dövüş sistemi:
✔ Herkes her görevi üstlenebiliyor ✔ Oyuncu inisiyatifi fazla ✔ Taktiksel, takım oyunu ön planda

Sınıf sistemi:
✔ Eski ve yeni sınıf tipleri ✔ Her zevke uygun ✔ Dengeler iyi oturtulmuş



PvP'nin olduğu her yerde bir Elementalist de olacaktır. Onları kule kuşatmalarında bir başka seviyoruz.

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** ArenaNET → **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon (111 TL) → **Sistem:** Ekonomik
→ **Aylık Ücret:** Yok → **Yaş sınırı:** 12+ → **Web sitesi:** www.guildwars2.com

2. Görüş (Burak Akmenek)

Bir Devrim Olmasa da Kötü Demek Mümkün Değil

GW2'nin RYO piyasasına büyük değişiklikler getirdiği ve kaliteyi çok yükselttiği kaçınılmaz bir gerçek. Grafik ve animasyon kalitesi gibi, bence RYO oyunlarında göz boyayan ama bir yandan da bu oyunda göz kamaştıran, kısımları bir kenara koyarsak GW2'nin oyun sistemi iki oyuncu tipini kolaylıkla bir araya getiriyor. Öncelikle bu oyun tek başına büyük bir keyifle oynanabiliyor çünkü "Event" olayı oynanışa büyük bir esneklik getiriyor. Fakat oyunu öğrenmek bu türe ilk defa başlayanları bırakın benim gibi eski oyuncular için bile çok kolay değil. Korkunç ayrıntı var. Bunlar için yardım almak amacıyla bile bir guild'e girmek neredeyse kaçınılmaz. Ayrıca PvP'de alınan tecrübe puanlarının PvE'ye yansımaması da bence hatalı bir karar (World vs World hariç) .

WvsW PvP'nin sunucular arasında yapılması ve bunun sunucunun seviyesine göre değişmesi ise muhteşem olmuş. Bir yandan da oyunun F2P mantığıyla satılması tabii ki geniş kitlelere ulaşması yolundaki en kilit karar. Benim gibi aylarca oynanamamasına karşın bugün yarın girerim diye düşünerek WoW hesabına boşuna para ödeyenlerin canının yanmamasını sağlıyor. GW2'nin en az WoW kadar kalabalık ve EQ kadar köklü bir oyuncu kitlesine sahip olacağını ön görmek çok zor değil. Oyunda hem PvP'den hem de PvE'den çok keyif aldım. Sınıflar oturmuş, seslendirmeler harika, bulmacalar, Vista'lar vs derken oyuna giren herkese yapacak yüzlerce şey sunuyor. Özellikle silahlarla beraber değişen yetenekler benzersiz bir fikir. Her silahı kullanmak istiyorsunuz. Duruma göre silah değiştirebilmeniz çok mantıklı. Her şeyden öte, oyuncu kitlesi tecrübeli RYO oyuncularından oluştuğundan yüksek egolu, ukala oyunculara çok az rastlıyorsunuz. Sunucularda ping sorunu yaşamamam da cabası. Bu gece WoW'un yeni ek paketine de adım atacağım. Ama GW2'den kopacağımı sanmıyorum. Eğer RYO oyunlarını seviyorsanız GW2 gerçekten de alınması şart bir oyun olmuş. Uzun zamandır beklediğimize bence değdi. Bir de daha fazla zaman ayırabilseydim daha da mutlu olacaktım.

Son Karar

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★★

Son yıllarda çıkan en orijinal online RYO. Oynamayan pişman.

9,4

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

DARK SOULS
PREPARE TO DIE EDITION
ZOR DEMİŞSİNİZ AMA BU İŞKENCE! -ALİ SEZGİN

OYUNCULARA SORSANIZ, neredeyse tamamı oyunların çok kolay olması yüzünden ağlıyor. Tek tuşla adam dövmeye kızanlar mı dersiniz, yavaş çekim moduna kıl olanlar mı... Şahsen ben de bu durumu inkar edecek değilim. Özellikle eski oyuncular için son dönemde çıkan oyunların zorluk seviyesi otomatik olarak bir seviye yukarı çekildi çünkü. Normal seviyede oynayan oyuncular artık daha yüksek seviyelere gözlerini dikiyor ama nafile. Düşmanların kaç vurduğu veya kaç hakkın olmasından çok nasıl hareket ettikleriyle alakalı durum. Yapay zekâ olarak çok şey vaat etmeyen hasımlar, tek vuruşta onlarca kişiyi öldüren şımarık oyuncağı silahlar varken, oyun zor olsa kaç yazar?

Demon Souls ilk çıktığında oyunlar çok kolay olduğu için ağlayan kitle başta tatmin olmuş gözüküyordu gözükmesine ama ilk bölümü geçemiyor olmaları sorun yaratıyordu. Oyun zor değil, çok zordu ve bu durumda kusur oyunun kendisinde veya hile yapan bir yapay zekâda değildi. Eğer o bıçak darbesini yiyorsan veya ejderha tarafından kızartılıyorsan bu tamamen oyuncunun suçuydu. Dark Souls'a geçerken kafa olarak abisinden çok da farklı olduğunu söylemek güç. Daha erişebilir ama daha kolay değil. Hataya izin veren, ama onu affetmeyen bir oyun olmuş. Oyunun zorluğuna eklenen ana sorunsa tahmin edebileceğiniz gibi sahiplendiği yeni platformda ortaya çıkıyor. Dark Souls'un küçük bütçeli PC çıkarması oyuna geçilemez yeni bir bölüm canavarı mı ekliyor, yoksa yeni kıtalar mı keşfediyor, tamamen katlanma becerinize bakan bir sorun.

ÖLÜMÜN KORKTUĞU OYUN

Dark Souls'un temelinde insanlığını geri kazanıp, kahraman olmaya çalışan bir karakterimiz var. Ancak bu iş o kadar kolay değil. Öldürülen güçlü yaratıklar için insanlık puanı alırken, herhangi bir şekilde ölürseniz bu puanları kaybediyorsunuz. Bu durumda karakter daha önce canını ve büyülerini topladığı bir önceki kamp ateşinin yanında doğuyor. İnsanlık puanlarını geri toplamanın tek yolu, ölünen yerdeki kan izine ulaşmak. Ancak bu da o kadar kolay değil. Bunu başarmaya çalışırken tekrar ölürseniz söylenecek tek söz kalıyor: Geçmiş olsun. Şimdiye kadar kazandığınız bütün insanlık puanlarını kaybettiniz.

Dark Souls'un dünyası klasik fantastik kurgu dünyalarından çok farklı değil. Dolayısıyla hemen hemen her oyundan alışılagelen silahlar ve büyüler burada da mevcut. Dark Souls'u benzerlerinden ayırıp bu kadar zor yapan ana element, oyunun hata affetmiyor oluşundan kaynaklanıyor. Oyunda pek çok sınıf olmasına rağmen kaynaklar sınırlı ve tekrar dolmalarını sağlamanın tek yolu kayıt noktası olarak işleyen kamp ateşinde dinlenmek. Dolayısıyla büyü yapmadan önce iyi düşünmek gerekiyor. Büyüleri ve mucizeleri sürekli olarak kullanmak akıl kârı değil ve sırf onlara sahip olmak ve hepsini tek bir canavara saklamak bile sizi ölüm makinesi haline getirmiyor. Bu oyunda kendinizi koruyamayacaksanız fazla ilerlemek iyi bir şey değil. Çünkü kamp ateşine dönüp, büyüleri tekrar doldurup gel git yaparsanız, kamp


Oyunun en uyduruk birimlerinden olan iskeletler bile sizi rahatlıkla öldürecek güçteler. Gerisini siz düşünün.



PC'nin nimeti olan mod yapımcıları şimdiden ilginç işler çıkarmaya başladılar.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Dövüş mekanikleri
- ✓ Yaratıcı bölüm canavarları
- ✓ İçerik silah çeşitliliği
- ✗ PC çevirimi berbat
- ✗ GFWL
- ✗ 30 FPS kilidi



"Eyvah!" bu durumda söylenebilecek ve derginin kapanmasına neden olmayacak sayılı tepkiden biri olsa gerek.

ateşinde dinlenmek ölen düşmanların yeniden dirilmesine neden oluyor. Diyecekseniz "ben o zaman onların bombalarının, oklarının bitmesini bekler öyle saldırırım", korkarım bu da mümkün değil. Bu oyunu oynayacaksanız bunun tek bir yolu var: Olabilecek en zor, en sinir bozucu, taşlı, yokuş, dik yol.

Dark Souls'un yapay zekâsı çok parlak sayılmaz, ancak zaten dövüşülen yaratıkların neredeyse tamamının ölü olduğu düşünüldüğünde mantıken bu çok da göze batan bir durum olmamalı. Öte yandan neredeyse oyun tasarımının tamamı bu yaratıklara avantaj sağlayacak şekilde yaratılmış. Nerede karanlık bir köşe var, nerede dik bir kapı, dar bir koridor gördünüz bilin ki orada mutlaka bir tuzak var. Hemen ardından da ağzınızı burnunuzu kırmak için gelecek bir canavar geliyor olacak muhtemelen ki o da işin tuzu biberi. Dark Souls bu yönden biraz eski oyunları andırmıyor değil. Başarılı olmak istiyorsanız çözümü basit: Kimin nasıl saldırdığını, saldırıları savuşturulduktan ne yaptıklarını öğrenip buna göre tepki vermelisiniz. Tek sorun bunu başarmanın yolunun deneme-yanılma yönteminden geçiyor olması ki işin yanılma kısmının sonuçları çok hoş sayılmaz ne yazık ki. Bölüm canavarlarıysa, *Demon Souls*'a göre daha kolay, daha çözülebilir ve daha oynanası olmuşlar ki bu önemli bir artı. Ben şahsen *Demon Souls*'da hemen hemen bütün canavarlarımı oyunun küçük hatalarından faydalanarak haklamışken, burada adam akıllı dövüşüp taktiklerimi planlayarak gayet hakkımla yendim dövebildiklerimi. Bu konuda kendimle gurur duymadığımı söylersem, yalan söylemiş olurum. Bölüm canavarları eskisi gibi güçlü, ama yenilmez değiller ki bunun önemli bir gelişme olduğunu düşünüyorum.

BILL GATES VS GÜZEL OYUNLAR

Beni fazlasıyla mutlu eden bu şirin sinir bozucu oyunun en büyük sorunu, kendisinden değil de düşük bütçeli ve kalitesiz bir PC çevrimi olmasından kaynaklanıyor. Dark Souls oynanabilir ve çalışır hale geldiği anda üzerinde uğraşmayı bırakmışlar resmen. Neredeyse hiç grafik ayarı yok, oyunu klavye ile oynamak işkence, oyun arayüzünü çok hızlandırabilecek fare işe yaramıyor ve hem karakter hem de çevrede bulunan kaplamaların kalitesi yerlerde sürünüyor. Buna rağmen Dark Souls'a kızamıyorum çünkü adamlar en başından PC sürümünün yoğun istek üzerine hazırladıklarını ve buna bütçeleri olmadığı için kalite sorunları olacağından bahsetmişlerdi. Eğer vaktiniz ve sabrınız varsa internet üzerinden, oyunun grafiklerini ve ara yüzünü değiştiren çok sayıda mod şimdiden çıkmış durumda.

YİNE Mİ?

Sevgili okurlar, çok konuşmak istemiyorum ama görülen köy bu durumda kılavuz istiyor. Konsollarda tutan oyunları PC'ye çevirin lafım yok ama en azından biraz uğraşıp doğru düzgün çevirseniz fena mı olur yahu? Adam gibi kâr edemeseniz bile kendinize oyuncu kitlesi oluşturacaksınız, belki bu sayede ileride yapacağınız oyunlar daha çok satacak. Bu haliyle yazık olmuş Dark Souls'a.

Beni rahatsız eden ana sorun oyunun sadece Games for Windows Live üzerinden oynanabiliyor oluşu oldu. *Demon Souls*'da da olan diğer oyuncuların hayaletlerini görüp, onların bıraktıkları notları okumak hayat kurtarabiliyordu. Öte yandan GFWL oyunda sürekli olarak online kalma zorunluluğu getiriyor ki bu hoş değil. Çünkü internet üzerinde oynanan her oyunda eşeklik yapan oyuncular oluyor ve nedense bunların tamamı Dark Souls'u oynadığım süre boyunca beni rahatsız etmeye karar verdiler. Oyunda ilerlemek isterken, iyi zırhlı oyuncuların saldırısı altında kalmak ve bloke edilmek hoş bir durum değil.

Bu noktada Dark Souls'un konsollara çıkan orijinali kadar kaliteli olmadığını az çok anlamışsınızdır. Ben her şeye rağmen Dark Souls'un oynanmaya değer bir oyun olduğunu düşünüyorum. Aksaklıkları elbette ki var, bu inkar edilemez. Bu duruma rağmen oyun düzgün çalışıyor ve bence bu yeterli olmalı. Diğer oyuncuların davranışlarını saymazsak, sırf PC sürümünün başarısız olması yüzünden veya benzeri hatalardan dolayı öldüğüm hiç olmadı. Elinizde sağlam bir gamepad varsa ve bu denli zor bir oyunu gözünüz kesiyorsa bence Dark Souls'a göz atmakta fayda var. PC oyunları arasında eşi benzeri olmamasının ötesinde, bu oyunda ancak üzerindeki tozu silip, derinlere baktığınızda görebileceğiniz bir cevher var. Madencilerin de yaptıkları bu değil midir zaten? Milyon lira değerindeki elması bulana kadar onca zorluk ve çabaya katlanıp mümkün olduğunca kazmak. Sonuçları karşılığını veriyorsa bence bu iyi bir takastır.



Asylum Demon oyunda karşılacağınız ilk bölüm canavarı. Diğerlerinin nasıl olacağı konusunda az çok fikir veriyor.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Daha büyük olsun diye şişirip patlatmışlar güzelim oyunu.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** From Software → **Dağıtım:** Namco Bandai Games / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** 108 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.preparetodie.com



SOL TIK, SOL TIK OLALI BÖYLE EZİYET GÖRMEDİ -TURGUT UÇ

***UYARI:** Az sonra okuyacağınız inceleme önemli miktarda Diablo III içermektir. Torchlight II gibi enfes bir oyunun tekrarlı olarak başka bir oyunla kıyaslanacak olması can sıkıcı olsa da, kabul etmek gerekir ki dergiyi elinde tutan 70 milyon insan bu karşılaştırmayı beklemektedir. O nedenle, yazıyı kaleme alan Turgut kişisi bu durumdan ölümüne rahatsız olsa da sırf siz okuyucularımızın gönlü olsun diye kafasına vura vura bolca Diablo III kullanması sağlanmıştır...*

GERÇEKTEN DE *Torchlight II*'yi anlatırken *Diablo III*'le kıyas yapmak beni son derece rahatsız ediyor. Çünkü karşımızda üç sene önce adımlarını korkarak atan oyun yok. *Torchlight II*, kendinden son derece emin, ne yaptığını bilen ve yaptıklarının çok iyi olduğunun farkında olan bir oyun. Hâl böyle olunca; ben ortaya bu kadar güzel bir ürün koysam sürekli başka bir oyunla kıyaslanması canımı sıkardı sanıyorum. Ancak ben bile böyle düşünmeme rağmen etrafta o kadar çok kıyas gördüm ki, sonunda oyunu oynarken kendimi, "Hmm, bak burası *Diablo*'dan daha iyi olmuş sanki" derken buldum. Sonuç olarak rekabet ettiği oyun *Diablo* isimli bir efsane olunca bu karşılaştırmayı yapmak kaçınılmaz oluyor.

Ama size bir sır vereyim mi? Eğer ki Mayıs ayında çıkmış olan oyun *TL2* ve şu an yazmakta olduğum inceleme de *Diablo III* için olsaydı, kesinlikle bol bol *TL2* ile kıyaslardım *D3*'ü. Bunun nedeni *TL2*'nin türe inanılmaz yenilikler getirmesi mi? Kesinlikle hayır! Aksine, oyunda gördüğümüz her şey alıştığımız, bildiğimiz ve çok sevdiğimiz öğeler. *Torchlight II*, bu öğelerin "neredeyse" tamamını kusursuz bir şekilde ortaya koyuyor ve harcadığımız onca saatin sonunda elimizde kalan ise saf eğlence oluyor. Baktığınızda *Torchlight II* aynen bir Cem Yılmaz gösterisi gibi; bittiğinde anlattığı şeylerin hiçbirini hatırlamıyorsunuz ama kesinlikle çok eğleniyorsunuz...

MÜHİM OLAN İŞLEVİ

Hack & Slash türünde bulunan tüm öğeleri "neredeyse" kusursuz bir şekilde ortaya koyuyor dedik madem, bunu biraz açalım. Öncelikle "neredeyse" kısmından başlıyorum: Karakterler. *Torchlight II*'de Embermage, Berserker, Engineer ve Outlander olmak üzere dört sınıf bulunuyor. Büyü, yakın dövüş, takım taklavat ve hepsinin karışımı olarak nitelendirebileceğimiz bu dört sınıf, sayısal olarak az kalıyor. Ancak asıl sıkıntı karakter yaratma seçeneklerinin oldukça kısıtlı olması. Cinsiyetlerinin dışında sadece üç beş tane yüz ve saç seçeneğinin bulunması yüzünden pek çok kişi eminim birbirinin aynısı karakterlerle oynamak zorunda kalmıştır. Neyse ki yol boyunca bize eşlik eden hayvanlarımız oyuna biraz çeşitlilik katmış da bu eksiği bir nebze olsun tolere edebilmişler. Toplamda 8 hayvanın bulunduğu oyunda favorim ise kurt oldu. Düşmanlara karşı "Atıl kurt!" demenin tadı bir başka.

Karakterinizi ve hayvanınızı seçip oyuna başladığınızda ise *TL2* asıl şovunu ortaya koyuyor. *Torchlight II*'nin *Diablo III*'e fark attığı en önemli noktalar harita ve görev çeşitliliği. Gittiğiniz her mekân o kadar dolu ve o kadar canlı ki, birini bırakıp diğerine geçmek istemiyor insan. Aldığınız görevi tamamlamak için yeni bir bölgeye girdiğinizde, görevinize gidene kadar 2-3 yeni yan görev alırken buluyorsunuz kendinizi. Bu yan görevleri yapayım da ana görevime odaklanayım diyorsunuz, bu kez de karşınıza çıkan bir gölge yaratığın ölü bedeninden portal açılıveriyor ve hop, bambaşka bir âlemdesiniz. Tamam hepsini hallettim, hadi şu göreve gideyim artık derken sandığın birinden esrarengiz bir eşya çıkıyor ve "*Bunun gibi sekiz tane daha eşya var, hadi onları da bulsana :trollface:*" deyiveriyor oyun size. Ve bir bakmışsınız, siz tek bir görev için yola çıkmışken *Torchlight* tutmuş elinizden oradan oraya dolaştırıyor. İşte *Diablo III*'de en çok eksikliğini hissettiğim şey tam olarak buydu ve *Torchlight II* bana bu noktada ilaç gibi geldi.

Bu uzun yolculukta ise elbette işimiz pek kolay değil. Karşınıza bir yaratık grubu çıkmadan on adım atabilirseniz kendinizi şanslı sayın. İrili ufaklı pek çok yaratık, midelerinde bulunan eşyaları yağmalamamız için hazır bekliyor. Ve işte yine bir *Diablo III* kıyaslaması: *Torchlight II*'nin yaratıkları rakibine göre daha fazla çeşitlilik gösteriyor. Aynı yaratığın ışınlanan, duvar ören, zehirleyen, uzaktan öpücük atan gibi elli farklı kombinasyonunu önümüze sunmaktansa farklı farklı yaratıklarla çeşitliliğe gitmesi *Torchlight II*'ye artı puan kazandırıyor.

Ancak oyun asıl çeşitliliği eşyalara saklamış görünüyor. Kılıçtan baltaya, tabancadan topa kadar pek çok farklı silah kullanmamız için bizleri bekliyor. Daha güzeli ise, hem silah hem de zırh için sayısal olduğu kadar görsel olarak da çok fazla seçeneğin bulunması. Eşyanızın işlevi kadar kozmetiğine de önem veriyorsanız *Torchlight II* sizi kesinlikle memnun edecektir. Bu konuda oyunu eleştirebileceğim tek nokta ise birbirine benzer özelliklerde çok fazla eşyanın çıkması. Bulduğunuz bir silahın aynı vuruş gücünde, aynı zırh özelliklerinde, aynı saldırı hızında ama "+3 dexterity" yerine "+3 vitality" veren başka bir versiyonunu 10 adım ötede bulmak can sıkıcı olabiliyor. Bu kadar çeşitliliğin içinde yaşanan bu benzeşme sonucu bir bakmışsınız daha görevin ortasında eşya taşımaya yeriniz kalmamış; neyse ki hayvancığınıza tüm fazlalık eşyalarınızı yükleyip, üstüne bir de alışveriş listesi tutuşturup şehre gönderebiliyorsunuz.



İlk oyunda olduğu gibi yine balık tutabiliyor ve tuttuğumuz balıklarla hayvanımızı çeşitli yaratıklara dönüştürebiliyoruz.

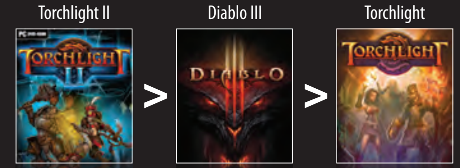
Hem bizim, hem de hayvanımızın taşıyabileceği eşya sayısı eşit. Böylece biraz olsun yükümüz hafifliyor.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Görevler çeşit çeşit.
- ✔ Yetenek sistemi kusursuz.
- ✔ Bitmek bilmeyen içerik zenginliği
- ✔ Pet sistemi güzel işliyor.
- ✔ Müzikler çok güzel yahu.
- ✖ Co-op sisteminde sıkıntılar var.
- ✖ Hikâye ve karakterler yüzeysel.
- ✖ Grafikler herkese hitap etmeyebilir.

Torchlight II > Diablo III > Torchlight



İKİ KİŞİNİN BULDUĞU EŞSİZ DEĞİLDİR

Neyse ki hangi silahı veya zırhı kullanacağınızı düşünürken kafayı yemenize sebep olmuyor oyun. Çünkü biliyorsunuz ki aynı seviyede büyülü bir eşya normalinden, ender bir eşya büyülüden, eşsiz bir eşya da enderden daha kuvvetli (uuuu, *Diablo*'ya taş geldi). Ancak burada da bir sıkıntı var; özelliği "ender" olan eşyalar neredeyse normallerinden çok çıkıyor. Adım başı ender eşyayla karşılaşınca da "enderliğin" pek bir anlamı kalmıyor açıkçası. Öyle ki, henüz ikinci bölümün ortasındayken elimde on civarı ender eşya vardı diyeyim siz anlayın. "Eşsiz" sıfatına sahip bir eşyadan iki üç tane çıkması gibi saçmalıklara ise hiç girmeyeyim yoksa çıkamam.

İlk *Torchlight*'tan bu yana görsel anlamda yaşanan tartışmalara burada taraf olmak gibi bir niyetim yok. Yapımcılar çizgi filmden fırlamış gibi duran bir görselliği tercih etmiş ve bu herkese hitap etmek zorunda değil. Sevmeyeni gerçekten rahatsız edebilecek kadar karikatürize bir havası var oyunun ancak ben sevdiğim için oldukça hoşuma gittiğini söyleyebilirim. İlk oyuna göre dokuların ve animasyonların da göze daha hoş geldiğini belirtmekte fayda var. Ancak kimsenin sesler ve müziklerden şikâyet edebileceğini düşünmüyorum. Yaratıkların, büyülerin, silahların ve benzeri her unsurun çıkardığı sesler tam da olması gerektiği gibi ve Torchlight dünyasına cuk oturuyorlar. Müzikler ise kulak okşayan türden; aksiyon sırasında varlığını unutturuyor ama dinlemek istediğinizde orada olduğunu hissettirmeyi de başarıyor. Hatta, oyunu açık bırakıp içeri gittiğinizde, "yanlışlıkla *Diablo*'yu mu açtım yahu?" diyebilirsiniz, çünkü *Torchlight II*'nin müziklerini *Diablo*'nun ünlü Tristram melodisine de imza atan Matt Uelmen yapmış! Bu yazıyı yazarken ücretsiz olarak ulaşılabilen bu oyun müziklerini dinliyorum ve bir süre daha dinleyeceğim gibi görünüyor. Bu müzikleri bu ayki DVD'mizde de bulabilirsiniz.

Diablo III'te olduğu gibi *Torchlight II*'de de senaryoyu grup olarak oynama şansınız bulunuyor. LAN ve internet olmak üzere iki co-op seçeneği sunuyor oyun ve co-op oynandığında tam bir cümbüş başlıyor. Bu cümbüşün içinde yaşanan eşyaların paylaşımı sıkıntısını ise "kişiye özel eşya" sistemiyle çözmüşler. Yani co-op sırasında sizin alabileceğiniz eşyaları sadece siz görebiliyorsunuz. Artık kime ne düşerse bahtına. Ancak co-op oyunda çözülmeyi bekleyen bir sıkıntı bulunuyor: Bölüm seçip toplu olarak başlama imkânı bulunmadığından her karakterin farklı farklı yerlerden aynı noktaya gelmesi gerekiyor ki bu oldukça meşakkatli bir durum. Üstelik sizin bitirdiğiniz görevleri henüz bitirmemiş birinin, sizin girebildiğiniz bölgelere girememesi nedeniyle yaşanan bir sıkıntı da söz konusu. Şu sıralar sıkıntılı noktaları kapama konusunda bol bol çalışan yapımcıların bu konuya da el atacağını düşünüyorum.

Geldik zurnanın zırt dediği paragrafa. *Diablo III*'ü üç zorluk seviyesinde bitirdim ve Inferno oynarken artık aynı şeyleri yapıyor olmak canımdan bezdirmişti. *Torchlight II* kesinlikle *Diablo III*'den daha fazla tekrar oynanabilirliğe sahip bir oyun. Harita, görev, yaratık ve eşya çeşitliliği bile bunun için yeterli olabilecekken, oyunun modlamaya açık olması ve kullanıcılar tarafından hazırlanacak sayısız yeni harita ile ölene kadar *Torchlight II* oynayabilirsiniz. Yazı boyunca yapılan karşılaştırmanın sonucunda kalkıp da "Şş, şundan daha iyi" diyeceğimi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Karşımızda sadece 30 kişilik bir ekip tarafından hazırlanan ve 20$ gibi komik bir fiyata satılan müthiş bir oyun var ve eğer *Torchlight II* insanlara, "Acaba *TL2* mi daha iyi, yoksa *Diablo III* mü?" sorusunu sordurtmayı başarabilmişse zaten amacına ulaşmış demektir. Bu yüzden, bu oyunu alırken bir saniye bile düşünmeyin derim.

ÇIRAKTAN USTASINA YETENEK DERSLERİ

Oyunda kullanılan yetenek sistemi kesinlikle çok başarılı. Her karakter için üç ayrı başlığa ayrılmış 21 aktif ve 9 pasif olmak üzere toplamda 30 yetenek bulunuyor. Bu yeteneklerin her birinin de kendi içerisinde 15 seviyesi bulunuyor. Yani tüm yetenekleri en son seviyede kazanmak isteseniz 450 seviye civarında olmanız gerekir ki bu da mümkün olmadığından hangi yeteneğe puan verdiğinizi iyi düşünmeniz gerekiyor. Bir sürü farklı yeteneğe sahip olmaktansa 3-4 tanesinde yüksek seviyelere sahip olmak çok daha avantajlı. Yeteneklerimiz için harcadığımız puanları seviye atladıkça kazandığımız gibi şöhretimiz arttıkça da kazanabiliyoruz. Ne kadar meşhur olursak o kadar yetenekli oluyoruz anlayacağınız. Sanki ters olmuş bu biraz.



Zindanlara istediğimiz zaman giremiyoruz. Her zindanın içeri giriş için belirlenmiş bir seviye aralığı bulunuyor.

→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** Runic Games → **Dağıtım:** Runic Games → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.torchlight2game.com



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Sadece 20 dolara sahip olacağınız içeriğe inanamayacaksınız.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

YAĞMA PEŞİNDE KOŞMAKTAN OYNAMAYA VAKTİNİZ KALMAYACAK

-BURAK AKMENEK

BORDERLANDS® 2

Borderlands 2'yi oynarken aklımdan geçenleri zaman zaman Twitter'dan paylaştım. Oyunu en iyi tanımlayan kelimelerden biri de gene buradan geldi bana. Emre İnal oyunu "FPLS" olarak tanımlayıverdi: Yani First Person Loot Simulator! Evet bu oyun gerçekten de bir yağma simülasyonu. Hani *Diablo*, *Torchlight* gibi oyunlarda o zırh senin bu silah benim koşuşturmaya alışkınız ama bir FPS'de eşyaların bu kadar güzel ayarlanıp kendini peşinden koşturması oyuna bambaşka bir hava katıyor. Tamam, önceki oyun da bunun üzerine kurulmuştu ama Borderlands 2'de yağmalama işi öyle çok çeşitlenmiş ki yapımcıların bir masanın etrafına oturup "haydi beyler uçalım uçabildiğimiz kadar!" diye birbirlerini gaza getirdiklerini tahmin edebiliyorum. Eşya çeşitlemesi bir yana, görevlerin yaratıcılığı bir yana, Pandora'nın kendine has yapısı, oyunun espri anlayışı ve grafikleri bir yana. İnsan hangisinden başlayacağını bilemiyor.

HYPERION İŞ BAŞINA

İlk oyunda Pandora'daki Vault'u açtıktan (ve içinden çıkanlar konusunda büyük bir hayal kırıklığına uğradıktan) ve son boss'u indirip oyunu bitirdikten sonra aslında Pandora'nın başına daha da büyük bir bela getirmiş olduğumuzu şimdi öğreniyoruz. Pandora'da Eridium madeninin bulunması Hyperion şirketinin dikkatini bu gezegen üzerine yöneltiyor. Hem bu madeni toplamak hem de yeni Vault'ları açmak üzere şirketin CEO'su (Genel Müdür mü desek buna Sinan? Müdür Jack) Handsome Jack adındaki bir psikopat önderliğinde operasyona başlıyor. Operasyon için gezegenin yörüngesine resmen minik bir ay büyüklüğünde bir uzay gemisi konuşlandırılıyor. Biz de bu sırada yeni Vault'ları bulmak için Vault avcısı olarak gezegene gidiyoruz. Lakin Jack, Vault avcılarını hiç sevmiyor. Haliyle trenimiz saldırıya uğruyor ve işte macera!


Araçların sürüşü düzgünleşmiş, silah çeşitliliği de artırılmış. İyi olmuş iyi.

Tren saldırıdan sonra devriliyor ve oynamak istediğimiz karakteri de bundan sonra seçiyoruz. Eski oyundaki karakterler karşımıza bu oyunda bize görev veren tipler olarak çıkıyor. O yüzden bir Mordecai oynayamamanın üzüntüsü içerisinde olsam da onun yerine gelen Zero az çok iş görüyor. Öncelikle şunu söyleyeyim: Her sınıf her türlü silahı kullanabiliyor. Lakin yetenek ağaçları sizi ister istemez bazı silah tiplerinde ustalaşmaya yönlendiriyor. Yeni sınıflardan Zero isimli Assassin, hem Sniper olarak hem de yakın dövüşte iş görüyor. Belli bir süreliğine kendi hologramını çıkartmak gibi bir yeteneği olduğundan aslında düşmanı oyalayıp yakından veya uzaktan anlık devasa saldırılar yapmak üzerine uzman. Maya bir Siren. Eski oyundan da alışkın olduğumuz bu sınıf düşmanlarını bir süreliğine etkisiz hale getirebiliyor. Benim en az oynadığım sınıf bu ama özellikle bunu tercih edenler olduğunu biliyorum. Salvador bir Gunzerker. İki elinde iki silah kullanabilme özelliğinin yanı sıra müthiş derecede ateş gücüne sahip. Üç yetenek ağacı da birbirinden keyifli. Çılgınlar gibi zarar verebiliyor. Zarar verirken kendinden geçip kendini iyileştirebiliyor. Axton ise Commando. Onun olayı ortaya bir kendinden kurulmalı makineli tüfek atıp keyfine bakabilmesi. Bu özelliğin en güzel tarafı bu alet ateşi üstüne çektiğinden sizin arkadan takılabilmeniz. Commando aslında en klasik FPS oyuncusuna hitap eden sınıf. Hatta bununla oynarken kendinizi öyle bir kaptırıyorsunuz ki tareti ortaya atmayı unutabiliyorsunuz. Oyunun çok oyunculu modunda Siren ve Zero daha çok destek sınıfı olurken Commando ve Gunzerker tank olabiliyor. Özellikle Gunzerker'ın asıl işi bu.

Bu arada ben oturdum yazıyorum ama önceki oyunu bilmeyenler için bir parantez açmakta fayda var. Borderlands kendine has grafik tasarımı, oyun dinamiği ve espri anlayışıyla gerçekten de benzeri olmayan RYO öğeleri taşıyan bir FPS. Hatta öyle ki FPS yeteneklerinizi RYO öğelerindeki seçimler oldukça etkiliyor. Pandora adındaki bir gezegende geçen oyunda neredeyse psikopat olmayan hiç kimse yok. Hani biraz post apokaliptik *Fallout* tadında ama vahşet ve espri anlayışında uçlara kaçan ve bu konuda sizi gülmekten yerlere yatıracak kadar iyi bir oyun. Tipler o kadar kendine has ki senaryonun çok normal insanlardan çıktığını düşünmüyorum.

ESKİ DOSTLAR, ESKİ SİLAHLAR

Eski oyundaki kahramanlar burada karşımıza çıkıyor demiştim ya. Önceki oyunda da bize yol gösteren Claptrap (CL4P-TP) adlı minik robot dostumuz daha oyunun başında elimizde tutup bizi kısa bir öğrenme görevinin içerisine sürüklüyor ve sonrasında kendi başımızın çaresine bakmaya başlıyoruz. Eski kahramanlar gerçekten de oyunun kilit noktalarında yer alıyorlar. Her biriyle ayrı bir macera yaşıyoruz. Birisi alkole sarmış, hatta bazıları birbirinden hoşlanıyor bile! Oyun ilerledikçe internetteki yazışmalarını bile okuyabiliyoruz.

Artık dayanamayacağım, oyundaki en sevdiğim konuya hemen girmek istiyorum: Silahlar! Önceki oyunun da en çekici tarafı olan silah çeşitliliği bu oyunda kendini daha da gösteriyor. Yalnızca silahlar değil, karakterlerin üstüne konulabilecek her türlü alet edevat sizi bildiğiniz bir RYO envanter ekranıyla karşılıyor. Patlayan kalkanlardan ateş zararı verenlere, karakterinizin belli yeteneklerini geliştirenlere kadar bir sürü eşya seçeneğiniz var. El bombalarınıza farklı yetenekler verenler var. Mesela birinde el bombası patladıktan sonra düşmana belli süreliğine ateş zararı verirken öteki patladığında içerisinden 6 küçük el bombacığını daha etrafa saçıyor. E haliyle onlar da patlayınca buyurun şenliğe!

Her silahın ayrı bir güzelliği ve işlevi var. Burada pompalı tüfek, sniper tüfeği, roket atar ve tabancaların şarjör kapasitelerini düşük tutup tüfeklerin isabet oranını da SMG'lere göre düşürerek bir denge sağlamışlar. Ama elinizdeki Sniper zoom'dayken Burst moda geçip tek seferde üç mermiyi birden düşmanın kafaya gömdüğünde ve haliyle bunlar kritik vuruş sayıldığında işin pek dengesi kalmıyor. Üstelik bu Sniper tüfeğinin bir de belli bir süreliğine ateş zararı verdiğini sayarsak keyfine doyulmuyor. Her düşmana farklı özelliği sahip bir silahla yaklaşmak gerekiyor. Robotlara asit etkili silahlar zarar verirken üzerinde hiç zırh olmayanlara normal veya ateş zararı veren silahlar daha etkili oluyor. Element zararları

>>



Çantanıza daha çok silah koymak istiyorsunuz. Hepsini istiyorsunuzzzzzz.


Eveeeet, işte şimdi ayvayı yedik...

>> veren silahlardan bahsederken bunların bu zararı zaman içerisinde verdiğini söyleyeyim.

Her silahın zaten bir temel gücü var. Element bonusları bunların üzerine ekleniyor ama zaman içerisinde işliyor. İngilizce RYO dilinde buna "DOT" yani Damage Over Time deniyor. Zaman içerisinde verilen zarar diye çevirebiliriz. Hal böyle olunca her türlü element zararı veren silah türünden çantanızda bir tane tutmak istiyorsunuz. Bunu bir de her silah türüne bölünce çantanın büyüklüğü oyunda büyük sorun olabiliyor. Hangi elementin kime karşı ne kadar etkili olduğunu Sanctuary'deki silah satıcısının size vereceği küçük bir eğitim göreviyle kolayca öğreneceksiniz. Hazır konu buraya gelmişken parantez açayım: Oyunun silah dağılımında bazen anlamsız dengesizlikler olabiliyor. Mesela Sinan'a asit zararı veren süper bir tabanca daha oyunun başında düşmüşken, ben oyunun ortasına geldiğimde daha asidin A'sını görememiştim. Robotlara patlayıcı silahlarla dalıyordum. Sonradan el bombasına ve zırhıma bu özellikleri veren eşyalar ekledim de nispeten rahat ettim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yağmalanacak binlerce eşya
- ✔ Kendine has espriler ve özgün evren
- ✖ Çok oyunculu moddaki eşya paylaşımı
- ✖ Bazı görsel sorunlar ve bug'lar

Silah demişken Sanctuary'de bulunan özel bir sandığı da burada belirteyim. Bu sandıktan daima mor eşyalar düşüyor. Yani oyundaki efsanevi turuncu renkli silahların bir alt modelleri (oyunda silahların gücü bir renk skalasına göre değerlendiriliyor. Beyaz en düşük, yeşil, mavi, mor ve portakal diye gitmekte. Portakala turuncu da diyebilirsiniz ama oranj diyenler dergiyi kapatsın hemen!) Sandık ise özel bir anahtarla açılıyor. Bu anahtardan (eğer oyunun özel versiyonuna sahipseniz) elinizde bir tane bulunuyor. Geri kalanını oyunun yapımcısı Gearbox'ın sahibi Randy Pitchford Twitter'dan falan veriyordu en son gördüğümde. Oyunda başka göremedim altın anahtar, ama o kutudan çıkan Sniper tüfeğini bayağı uzun süre kullandım. Yalnız dikkat edin, bu sandık orta yerde duruyor ve kullandığınızda "dikkat Altın Anahtarınızı kullanmak üzeresiniz!" gibi bir mesaj da çıkmıyor. Sandıktan sizin seviyeniz ne kadar yüksekse o kadar güçlü bir silah çıktığından, bu sandığı yüksek seviyelere saklamak isteyebilirsiniz.

Çantada yer kalmama sorunu için Sanctuary'deki banka yardımınıza yetişecek. Bu bankaya atmaya veya satmaya kıyamadığınız eşyaları koyabileceksiniz. Hatta gene aynı yerde oyunda bulduğunuz eşyaları diğer karakterlerinizle paylaşabileceğiniz bir kutu da var. Aklınıza bir *Diablo* stash'i geldi değil mi? Malum, bu oyunun bir başka güzel tarafı da çok oyunculu modu. Ama ona sonra geleceğim.



Loot Midget Marauder = Diablo'daki loot kaçıran cüce. Sandıkları açınca rastlantısal olarak fırlıyor ve indirdiğinizde dünyanın eşyasını düşürüyor.

BU TİPLERİ NEREDEN BULUYORSUNUZ?

Pandora, Siren'ler hariç hiç kimsenin güzel olmadığı bir gezegen desem yalan söylemiş olmam. Oyunda ilerledikçe karşılaşacağınız düşmanları zaten saymıyorum. Ya robotlarla ya da hilkat garibeleriyle kapışıyorsunuz. Hepsi çok yaratıcı tipler ama daha oyunun başındaki İngiliz Subayı tipli araştırmacıdan tutun size patlayan varil atan arabayı yapmayı öğretecek olan et yığını, kocaman göğüslü araba tamircisi kadına, tek başına bir mağarada yaşayan 13 yaşındaki ve tamamen sıyırmış bombacı kız Tina'ya kadar acayip orijinal tiplerle karşılaşacaksınız. Santuary'deki barmaid ve silah satıcısı ise başlı başına bir fenomen. Zaten oyunun genel espri anlayışı çok kopuk. Etrafta göreceğiniz ilanlar, düşmanların konuşmaları, karşılaştığınız karakterlerle girdiğiniz diyaloglar ağır şiddet ve cinsellik içerebiliyor. Bazı silah isimleri bile o kadar yaratıcı ki bakıp bakıp gülüyorsunuz. İsimlerini buraya yazsam dergi poşetlik olabilir ama sakın pornografik olduklarını düşünmeyin. Ağır argo içerdiğini ve bunun İngilizceyle çok güzel harmanladıklarını söylesem yeter herhalde. Bu yüzden diyalogları hızlı hızlı geçmemenizi ve etrafta gördüğünüz ilanları, yazıları okumanızı tavsiye ederim. Yer yer kendini tekrar etse de çok eğlenceliler.

Eğlence demişken oyuna yayılan onlarca gizli bölümü de atlamamak gerek. Hepsini sıralamak için Oyungezer Online'da da bir haber yaptık (**http://tinyurl.com/chd39xf**). En çok hoşuma gidenleri yazının bir yerine kutucuk olarak iliştirdim, oradan okuyabilirsiniz. Oyunun ana görevi dışında haliyle akabileceğiniz bir sürü yan görevi de var. Benim gibi görev manyağıysanız bunları





Goliath'ların kafasını uçurursanız rastlansal olarak herhangi birisine dalıyorlar. Ama düşmanlarınızı öldürdükçe Level atlıyor ve en sonunda size dalıyorlar. Kenarda durup seyrederseniz ayvayı yine yediniz.


Ançuezli Moxxxie pizzası ve Ninja Kaplumbağalar!

Diyalogları geçmemenizi, gördüğünüz ilanları okumanızı tavsiye ederim.

atlamayacağınıza eminim. Özellikle yaptıkça değişen ve kendi içerisinde gelişen görevler sizi hiç aklınıza gelmeyecek yerlere alıp götürebiliyor. Fakat bazı görevler de o kadar zor ve anlamsız ki karakterinizin seviyesi altında kaldığında bunları gayet isteyerek görmezden gelebiliyorsunuz. Bu liste yapmak istemediğiniz aktif görevleri atabileceğiniz ve unutabileceğiniz bir alt liste.

Önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da araç kullanabiliyorsunuz. Ama yapımcılar burada da "mancılıkla atılan patlayıcı varil silahı" gibi bir özellikle yaratıcılıklarını kullanmalarına karşın daha fazla geliştirmeye gitmemişler. Bu yüzden arabalar yalnızca bir yerden bir yere hızlıca gidilen araçlar olmaktan başka bir işe pek yaramıyorlar. Ha bir de bazı alanların girişine dayayıp içerideki düşmanları kendinize çektikten sonra arabaya binip bunları topluca imha etmek yada ezmek de hızlı bir nüfus planlama yöntemi.

Oyunda karakterinizin özelliklerine minik katkılarda bulunan ve siz belli minik işleri başardıkça kazandığınız Badass Token'lar var. Bu "jetonlar", örneğin "SMG'yle 50 adam öldür", "bilmem ne otelin tepesine çık" gibi minik görevleri başarmanız sonucunda zaten kendiliğinden geliyor. Bunların getirdiği hızlı şarşör doldurma, daha fazla tüfek zararı vb özelliklerinizi arttıran puanlar olarak dağıtıyorsunuz. Seviyeniz ilerledikçe ve bunları topladıkça kümülatif olarak arttıklarından yüksek seviyelerde bayağı avantaj sağlayabiliyorlar.

Borderlands'in level sınırı 50. Fakat tekrar oynanabilirliği çok yüksek. Bitirseniz bile diğer üç karakterle mutlaka oynamak isteyeceksiniz. Özellikle çok oyunculu modu önceki kadar iyi olmuş. Yalnız bu modun en büyük saçmalığı eski moda eşya paylaşımı. Eşya düştüğünde en yakın kimse o alıyor. Bu yüzden herkes önce koşuşturup düşen eşyayı kapma yarışına girişiyor ki bu da takım oyununu öldürüyor ve haliyle sinirleri geriyor. Tavsiyem bu modu mümkünse birbirini tanıyan arkadaşlarla oynamanız. Aksi taktirde sinir küpü olacağınızdan şüphem yok.

Oyunu bu kadar övdüm peki hiç mi kötü yanı yok? Olmaz olur mu? Oyunda herhangi bir bölüm yüklendikten sonra kaplamalar yükleniyor. Yani ilk başta karakterleri ve mekanları gri olarak görüyorsunuz. Bu can sıkıcı sorun için interneti biraz kazıp çözüm bulabilirsiniz. İkinci kötü haberim ise AMD kullanıcılarına. Oyunda fizik özelliğini sonuna kadar açtığınızda ortalık öyle bir dağılıyor ki BF3 oynadığınızı sanıyorsunuz. NVIDIA kartlarda bu sorun olmazken AMD'de kasıyor. Doğal olarak bu keyfi almak için NVIDIA ekran kartı gerekiyor.

Borderlands 2 muhteşem bir oyun olmuş. Ana fikre hiç dokunmamışlar ve üstüne 30 saatlik sınırsız eğlence sunmuşlar. Çok oyunculu modu da katınca bu oyunu da en az ilk oyun kadar oynayacağınıza eminim. Üstelik daha gelecek ek paketleri görmedik bile.

GİZ DOLU BORDERLANDS 2

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Bunun için 4 suikastçıyı temizleyeceğiniz "Kill the splinter group" görevini almanız gerekiyor. Önce Sanctuary'den bir pizza alıyorsunuz. Daha önce daldığınız kaleye ikinci kez girdiğinizde bu kez alt kattaki lağımlara iniyorsunuz. Dört suikastçıyla önce tek tek sonra toplu halde kapışıyorsunuz. Hepsini yendiniz ve bittiğini mi sanıyorsunuz? Hayır! Çarpışma alanına girmeden önce çekip bıraktığınız ve hiçbir şey olmayan kolları hatırlardınız mı? Şimdi oraya geri dönün ve karşınızdaki kırmızı yeşil ışıklara bakın. Oradaki 6 ışığı da yeşil yaptığınızda karşınıza Splinter çıkıyor! Tabii ki onu da temizliyorsunuz!

MINECRAFT BÖLÜMÜ

Caustic Cavers'e ulaştıktan sonra www.oyungezer.com.tr'deki videoyu izleyip bir duvarı yıkarak (yoksa o duvarı tarif edemeyeceğim) Minecraft bölümüne giriyorsunuz. Burada her şey Minecraft havasında yapılmış. Etrafı yıkın, Minecraft kafalı yaratıkları öldürün. Takılın işte.





Oyunda ne bulursanız okuyun bence. Çok eğlenceli şeylere rastlayabiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bu kadar iyi bir devam oyunu olduğu için çok mutluyuz.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Gearbox Software → **Dağıtım:** 2K / Aral → **Sistem:** Standart → **Kutulu:** 135 TL → **Dijital İndirme:** 120TL (Playstore), 60$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://www.borderlands2.com

SEN YAŞIYOR MUYDUN YAHU?

-TURGUT UÇ

I AM ALIVE

I AM ALIVE ismi o kadar uzun süredir etrafımızda dolaşıyor ki artık bizden biri oldu. Yaşadığı yapımcı değişikliği ve sayısız ertelenme sonucunda bir şekilde bizlerle buluşmayı başaran oyun, zor da olsa PC'nin yolunu hatırladı ve bir de bu platformda şansını denemek istedi. Hay hay, başımızın üstünde yeri var, ancak konsollara çıkışının üzerinden geçen altı ayın sonunda bizlere farklı bir şeyler sunabiliyor olması gerekli. Yani bu kadar bekleyişin sonunda önümüze aynı oyunu koymazlar değil mi? Siz öyle sanın.

O nedenle adeta bu oyun Xbox Live veya PSN'e hiç çıkmamış gibi davranacağım. Sanki sadece PC için hazırlanıyormuş bunca sene de aniden karşımıza çıkmış gibi yapacağım. Aksi takdirde fena hırpalamam gerekir zira. Zaten gelen vurmuş giden vurmuş, hayatta bir insanın başına gelebilecek en kötü felaketlerden birisi gelmiş oyundaki karakterimize bir de ben mi vurayım? Ben o kadar kötü biri miyim? Evet, tam olarak öyleyim, nihaha! Sen onca sene, "*Aman şöyle güzel oyun yapıyoruz, böyle büyük oyun yapıyoruz*" diye insanları oyala, sonra karşılarına ağzı yüzü yamulmuş bir oyunla çık ve anlayış bekle. Yemezler Ubisoft! Bilirsin seni severim, ama bazen tam dayaklıksın gerçekten...

"Olay" denilen ve ne olduğu belli olmayan bir felaket düşer insanoğlunun kafasına. Yapım aşamasının başında Adam Collins olarak tanıdığımız ama sonra oyunun komple değişmesi sonucu bir isim vermeye gerek görülmeyen ana karakterimiz, yaşanan bu "olay" sırasında biricik eşinden ve kızından uzaktadır. Ailesine kavuşabilmek için tam bir yıl dağ tepe yürüyen isimsiz kahramanımız, yaşanan olayın etkilerinden biri olan depremin darmadağın ettiği Haventon şehrine ayak bastığı anda başlıyor maceramız. Bu maceranın temelinizi ise hedeflendiği gibi hayatta kalma ve insani seçimler yapma değil tutarsızlık oluşturuyor. Oyunda attığınız her yeni adımda farklı bir tutarsızlıkla karşılaşıyorsunuz. Anlatılan "kısmen" trajik hikâyenin inandırıcılıktan giderek uzaklaşmasına da bu dengesiz tavır neden oluyor maalesef...

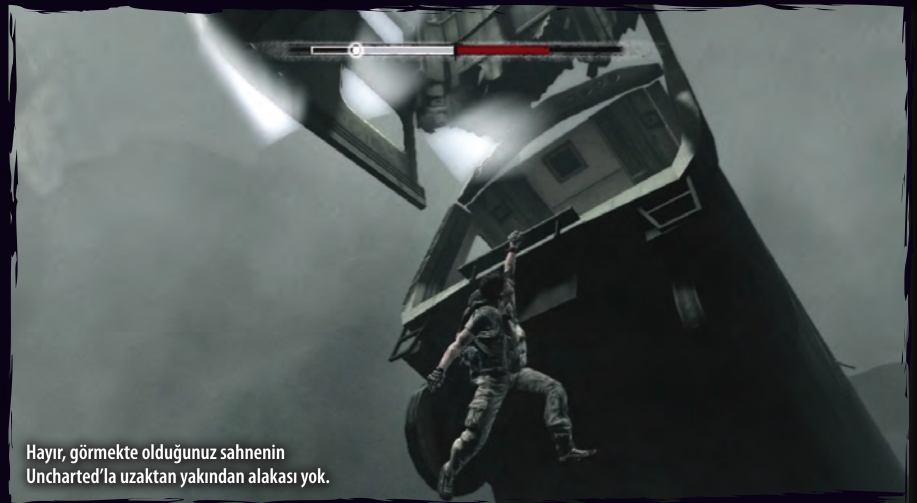
UBISOFT VE TIRMANMA HASTALIĞI

Ailenizi barındıran Haventon şehriyle aramızdaki tek engel olan yıkılmış köprünün başındayız. Bu ölüm tuzağı köprüyü aşamazsak kat ettiğimiz bir yıllık mesafenin ne anlamı kalır ki? Ve biz köprünün başında ne yapacağımızı kara kara düşünürken, her anlamda gerçekçi olduğunu iddia eden oyun birden karakterimizin içinde uslanmaz bir Ezio olduğunu yüzümüze çarpıveriyor. Bir bakmışsınız demirden demire atlıyor, ulaşılamaz görünen noktalara tırmanıyorsunuz. "Ancak bu tırmanma işlemi sırasında diğer oyunlardan farklı olarak dayanıklılığınız harcanıyor, böyle çok yoruluyorsunuz falan. Düşecek gibi oluyorsunuz yahu" diyerek kıvırmaya çalışsa da ben bunu yemiyorum açıkçası. Neymiş efendim, biz koştukça, tırmandıkça, zıpladıkça, debelendikçe stamina barımız azalıyormuş. Bu bar da eğer azalırsa ancak ve ancak "çok kısıtlı" bulunan materyallerle geri dolabiliyormuş. Adeta o post apokaliptik atmosferi iliklerime kadar hissettim gerçekten. Yok arkadaşlar böyle bir şey, her yere rahatça tırmanabiliyor, stamina barınız azaldığında rahatça doldurabiliyorsunuz. Bir de 5cm ötede çıkıntı varken gerilim müziği girmiyor mu, gerçekten tirim tirim titriyorsunuz(!).

Yaşam bitme noktasına gelmiş, içecek su yok, insanlar açlıktan birbirlerini kemiriyorlar ve biz köprüyü aşıp bu atmosfere giriş yapıyoruz. Doğal olarak, insanlar şehrin yeni misafirini hoş karşılamıyorlar ve bölgelerinden uzak tutmaya

BEN OLSAM

Kesinlikle bu kıyamet sonrası senaryosuna daha dağılmaya müsait bir karakter koyardım. Gördükleri karşısında yıkılan, korkan, elleri titreyen ve saldırmaktan çok kaçan bir ana karakterle daha inandırıcı bir yapıya kavuşabilirdi bu oyun. Hastalıktan ölmek üzere olan bir çocuğu kurtarmak için gökdelene tırmanmaktansa, çaresizlik içinde başında oturup ağlasak ve son anlarında yanında olup, bir nebze olsun gülümsemesini sağlamaya çalışsak daha vurucu bir sonuç elde edilebilirdi diye düşünüyorum.


Hayır, görmekte olduğunuz sahnenin Uncharted'la uzaktan yakından alakası yok.



çalışıyorlar. Bu durumda güvenebileceğimiz tek şey ise daha önce hiç kullanmamış olduğumuz beylik silahımız. Çünkü isimsiz kahramanımız şehrin en yüksek noktasına bile tırmanabiliyor ancak yumruk sallayamıyor, öyle de dengesiz bir herif. Ancak masum insanlara ateş etmek bizim gibi bir adama yakışmayacağından ve biz bugüne kadar kimseye ateş etmemiş olduğumuzdan silahımıza sarılmıyoruz elbette ki? Hadi oradan! Daha oyunun başında silahını hiç kullanmamış olan adam, oyun başladığı anda bir seri katile dönüşüyor. Önüne gelenin ya kellesi uçuyor, ya kafasına mermi yiyor ya da kendini ateşin içinde alev alev yanarken buluyor. Bu bozulmuş ortamda başına gelenler sonucu zamanla bu hale dönüşse kesinlikle anlardım. İyi de kardeşim, karşına çıkan ilk adamı gözünü bile kırpamadan öldürecek hale hangi ara geldin sen. Yüksekte yel mi yedin böğrüne ne yaptın anlamadım ki...

Neymiş efendim, düşmanlara karşı takındığımız tavır çok gerçekçiymiş. Sistem tam olarak şöyle işliyor: Karşımıza üç veya dört kişiden oluşan düşman grupları geliyor. Bunlardan iki tanesinde silah ve diğer ikisinde de pala bulunuyor. Silahlı elemanlardan bir tanesi üzerimize yürüyüp itip kakarken ani bir hareketle kellesini aldıktan sonra saniyeden kısa bir sürede silahımızı çekip bir diğer silahlı garibanın kafasına sıkıveriyoruz. Geriye kalan iki kişi ise üzerlerine doğrulttuğumuz silahın korkusuyla ellerini kaldırıp, "Aman dostum şeytan doldurur, çek şunu suratımızdan" diyerek adım adım uzaklaşıyorlar. Yaklaşık olarak 15 saniye korkan bu arkadaşlar, bir noktada, "Hadi oradan bee, havaya bile ateş edemez bu lavuk" diyerek üzerimize saldırmaya karar veriyorlar ve eğer mermimiz varsa biz onları öldürüyoruz, yoksa onlar bizi öldürüyorlar. Tüm sistem bundan ibaret. Bir veya iki sefer ilginç gelse de devamlı ama devamlı aynı şeyi yapmak bir noktadan sonra tiksinti veriyor.

GERÇEKLER ACIDIR

Ancak asıl saçmalık, evimizde ailemizi bulamadıktan sonra sokağın ortasında denk geldiğimiz küçük bir kız çocuğunu yanımıza almamızla başlıyor. Kızın elindeki telsizin diğer ucundaki Henry isimli bir eleman (evet onun bile ismi var, bir bizim yok) çocuğu ona getirmemizi söylüyor ve biz de bu adamın kim olduğunu hiç sorgulamadan hemen yola koyuluyoruz. Bir noktada küçük kız hastalanıyor ve ateşi çıkıyor. Peki biz ne yapıyoruz? Birazcık ilaç bulabilmek için devasa bir gökdelene tırmanıyoruz elbette ki, hem de dış duvarından! Yahu tamam, insani duygularını kaybetmemiş hiçbir insan küçücük bir kızı ölüme terk etmez. Ama el insaf, sırf ilaç bulacağım diye hanginiz böyle bir ortamda koca gökdelene tırmanır? Sakın ben yaparım demeyin, şimdi ben "başım ağrıyor" desem kalkıp eczaneye gitmezsiniz. Batman'den sonraki en gerçekçi süper kahraman olan karakterimiz ilacı alıp kızı kurtarıyor ve sırtlayıp Henry'e doğru tekrar yola koyuluyoruz. Ve sırtımızda küçücük bir çocuk varken karşımıza çıkan insanların kellelerini almayı, kafalarına sıkmayı da eksik etmiyoruz tabii ki. Hele oyunda bir mekanik var, yerde acıdan kıvranan düşmanın üstüne kapaklanıp palayı böğrüne sokup çıkartıyoruz falan. Sırtında çocuk var be adam, ne yapıyorsun sen? Maşallah onun da hiç sesi çıkmıyor bunlar olurken, sanki her gün adam bıçaklanıyor karşısında. Ama bizi ilk gördüğünde *"kız kaçıran"* kovalıyormuş gibi kaçmayı biliyordu zibidi...


I Am Alive dünyasında herkesin elinde pala var. Belediye dağıtıyor sanırım.

Bu oyunla ilgili sağda solda okuyabileceğiniz en yaygın görüş *"pek çok orijinal fikri kötü kullandığı"* yönünde olacak. Evet katılıyorum, oyunun gerçekten orijinal fikirleri var. Ancak bir o kadar da hatası, tutarsızlığı ve klişesi var. Hâl böyle olunca, en orijinal yapısı bile göze batar hale geliyor ister istemez. Daha da kötüsü bütün bu yapıyı oldukça vasat bir görsellikle sunuyor oyun. Baktığınız her köşede oyunun huysuz bir ihtiyar olduğunu hissediyorsunuz. Bakın vasat falan değil, bildiğiniz kötü grafiklere sahip bir oyun I Am Alive. Oluşturulmaya çalışılmış melankolik bir atmosfer var ancak o atmosfere girememememiz için ellerinden geleni yapmış yapımcılar. Hakeza tedirgin olmamız gerektiğini gözümüze sokan ritimlerden oluşan müziklerin de işlevsel olduğunu söylemek pek mümkün değil. Bütün bu yapı için de vasatı aşmayı başaran tek unsur seslendirmeler ama onlar da ancak şeref golü sıfatını taşıyabiliyorlar.

I Am Alive'ı sevebilmeyi inanın çok istedim. O ilk açıklandığında gösterilenleri yapabilmesini düşünmek bile heyecanlanmama neden oldu. Sanırım en çok da bu nedenle tepkiliyim bu kadar. Bu oyun olabilirdi, hatta şu an yılın oyunu hakkında konuşuyor olabilirdik. Ancak altından girdiler, üstünden çıktılar ve ortaya ne olduğu belli olmayan bu oyunu koydular. *"Zaten 15 dolarlık bir oyun, bu kadar abartma"* diyebilirsiniz elbette, ancak daha bu ay 20 dolarlık başka bir oyunun neler yapabildiğini görünce etikette yazanla pek ilgilenemiyorum maalesef. Oyun bağıra çağıra yaşadığını anlatmaya çalışıyor ama ben baktığımda kokmasın diye belirli aralıklarla üzerine tuz atılan bir ceset görüyorum. Toprağı bol olsun.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sürekli tekrarlanan güzel fikirlerle ilk karşılaşma anları ✔ Oyun çok kısa (evet, bu bir artı) ✖ Her noktasında tutarsız olması ✖ Bütün oyunun tırmanmakla geçmesi ✖ Grafikler çok eski


"Ah, demek yerden 250 metre yükseklikteyim. Tek elimle tutunmanın tam zamanı!"

→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Ubisoft Shanghai → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 30 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/cmrmj8n

SON KARAR

GRAFİK	★☆☆☆☆
HİKÂYE	★★☆☆☆
ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★☆☆☆
İÇERİK ZENGİNLİĞİ	★☆☆☆☆
MULTIPLAYER / ONLINE	
SES / MÜZİK	★★☆☆☆

Debelenme artık, gözlerini kapat ve uyu. Sonsuza kadar...

5,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl





EN GÜZEL YERİ

Oyunda ilk maçımı açar açmaz şöyle bir kendimi tartıyorum. Paslarım, şutlarım ve kontrolüm altındaki futbolcular öylesine akıcı bir deneyim sağlıyorlar ki bir anda PES'in PES olduğu günlere geri dönüyorum. Halen FIFA'nın gerisinde kalsa bile geleceğe dair umutlandırdı beni PES 2013 ve bence oyunun en güzel kısmı da buydu.

FAZLA ZORLAMANIN ÂLEMİ YOK -FURKAN FARUK AKINCI

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

"BİR TANE FUTBOL OYUNU OLSA, her sene kendi taktiklerimizi geliştirme imkânı sunsa, futbolcuların transferlerini, özelliklerini, performanslarını online olarak güncellesek. Her sene yenisini satın alacağımız yerde, oyun özellikleri sürekli yamalarla gelişiyor olsa..." O zaman oyuncuları kim söğüşleyecek değil mi? Her sene üzerine azıcık geliştirmeyle yeniden yayınlanan oyunları gidip paşa paşa satın alıyoruz. Ama n'apalım? Şimdilik daha iyi bir yöntem olmadığına göre sızlanmanın gereği yok. Fakat her sene bayıldığımız paracıklarımızın karşılığında oyunlarımızdan dramatik değişimler beklemek de en büyük hakkımız. Peki, böylesi bir değişim gözlemliyor muyuz? Hımm, pek değil...

Etrafa şöyle bir bakındım da PES 2013, son zamanlarda serinin aldığı en yüksek notlara lâyık görülmüş. Hemen önden söyleyeyim: Bu satırların yazarı, 2001 ve 2007 arasındaki dönemde yüzlerce kişiyi PES serisine devşirmiştir. O ne dönemdi öyle! Konami resmen EA'ye ders veriyordu... Artık devran döndü ve FIFA sazı tekrar eline aldı. Şahsen son iki oyun dinamikleri olarak FIFA'nın, PES'e kapanmayacak bir fark attığını düşünüyorum. Ortalıkta FIFA gibi bir seçenek varken, PES oynamak muhtemelen ya alışkanlıktan ya da sosyal çevrenin halen PES oynuyor olmasındandır. PES artık oyun motorunu değiştirmedikçe de çok büyük ihtimalle sahada kaybetmeye devam edecektir.

Peki, nasıl bu kadar keskin ifadeler kullanabiliyorum? Nedeni şu: Futbol oyunları tarihinde PES 2, bir geçiş dönemiydi. Aklımızdaki taktikleri sahaya yansıtabildiğimiz; pozisyonların ezbere değil, rastlantısal olarak geliştiği muhteşem bir altyapı kurulmuştu. İnce taktik varyasyonlar kurup bunların sonuçlarını sahada görebiliyorduk. Oyun motorunun değişmesiyle birlikte bu altyapı -neredeyse tamamen- ortadan kayboldu. Ve ben her sene o eski ihtişamlı günlerin geri geleceğini hayal ettim. Artık bu hayali bıraktım çünkü PES, iflah olmaz bir şekilde hatalarını tekrar ediyor. Hâlâ ezbere oynanıyor, hâlâ sunumunu geliştirmiyor, halen lisans problemlerini çözmüyor.

Bİ JOHN MOTSON VARDI, N'OLDU ONA?

Şimdi ortada verilmesi gereken bir Sezar hakkı varsa, o hakkı da hiç eksik etmeden oyuna bakalım. Defans sisteminin yenilendiğini görüyoruz. FIFA'nın taktik defans kurgusunun ardından benzer bir adım da PES atmış ve "R1+Kare'ye yapışan parmaklarınızı oradan bir ayırın bakalım" demiş. Artık zamanlama ve pozisyon alma esas. İyi olmuş mu? Bence gayet iyi olmuş çünkü rakibin otomatik koşularını doğru zamanlamayla etkili bir şekilde kesme imkanı artık elinizde. Ha, zamanlamayı iyi tutturamazsanız savunmanız direkt oyundan düşebiliyor ama olayı kaptığınız takdirde kontrolün sizde olduğunu hissediyorsunuz. Açıkçası sırf bu nedenle PES 2013, serinin öğrenme eğrisi en yüksek oyunu olmuş ancak tutorial size bu yeni detayları öğretme konusunda gayet başarılı.

Aslına bakarsanız tutorial kısmını hatmetmeden önce oyuna dalmanızı pek tavsiye etmem. Evet, yıllanmış bir PES oyuncusu olsanız dâhi, oyunun değişen dinamikleri nedeniyle alışmanız zaman alabilir. Peki, başka ne değişmiş? Kontrol ettiğiniz oyuncu size eskisine göre daha net cevaplar veriyor. Yo, laf olsun diye söylemiyorum; mesela, top sürerken sol analog ile küçük küçük dönüş yapma şansınız var. Oyuncunun nereye doğru hareketleneceğini, ani dönüşlerini daha rahat uygulayabiliyorsunuz. Yine pas vermek çok daha yumuşak ve kontrollü bir hale getirilmiş. Şut çektiğinizde de topu aklınızdaki yere doğru gönderebiliyorsunuz. Hayret doğrusu! Tüm bu yeni küçük dokunuşlar, oyunun tıpkı eski günlerdeki gibi biraz daha rastlantısal, biraz daha kalıp dışı bir deneyim sunmasını sağlamış. Ama yine de, maalesef yine de FIFA seviyesinde değil.


Ibra gene kale gibi... Yıkamıyorsunuz.


Kaleciler her zamankinden daha başarılı.



Konami oyunu eski oyunlara göre çok daha akıcı kılmayı başarmış ve tüm bu küçük iyileştirmelerin farkına varabilmenizi sağlamış. Bunu yaparken de oyunun temposunu bir nebze aşağı çekmiş. Artık oyunun normal seyri çok daha yavaş ilerliyor. Kaleci degajları bile çok daha kısa düşüyor. Kısacası rakip kaleye gitmek için Çin Ordusu taktikleri pek işe yaramıyor. Onun yerine daha plânlı ve organize olmanız gerek... Ama en azından pas akışlarının, oyuncu pozisyonlarının ve defans kurgularının daha bir kontrolünüz altında olduğunu bilin. Peki, bu akışkanlık FIFA seviyesinde mi? Maalesef bir Alex değil... Adettendir: GS'liyim :P

ŞU MAYKIL DEĞİL, BÜTÜN MAYKILLAR GELSE...

Defans oyuncularında ve kalecilerde gözle görülür bir iyileştirme söz konusu. Eski oyunlarla karşılaştırdığımda nasıl pozisyon alacağını bilmeyen şaşkoloz savunma oyuncularının yerinde en azından nerede duracağını bilen ve hem alan, hem de adam markajını iyi kotaran topçular gelmiş. Aynı şeyi atak oyuncuları için de söyleyebilirim. Özellikle kanat akınlarındaki bindirmelerde alık gibi yüzünüze bakmıyor, olması gerektiği gibi boş alanlara doğru hareketleniyorlar. Kısacası oyun sinir bozucu olmaktan çıkıp ciddi ciddi eğlendirmeye doğru sıkı adımlar atmış ve dürüst olmak gerekirse, saha içinde çok doğru işler yapmış.

Saha dışınaysa neredeyse dokunulmamış... Yo, hayır bildiğiniz oyunun her yeri aynı kalmış. Grafikler? Aynı saman tadı veren animasyon ve karakter modelleri devam ediyor. Seveni var mıdır bilmiyorum ama daha iyisini görünce içimi açmıyor işte. Grafik olayında orta karar diye bir şey pek yoktur bilirsiniz... Daha iyisi varsa, öteki kötüdür. Ama Konami belli ki futbolun teatral bir oyun olduğunu es geçiyor. Yoğun bir atmosfer yaratmak için spikerin, yorumcunun, pozisyona göre tepkiler verebilen bir taraftar kitlesinin ve en önemlisi saha içindeki doluluğun önemli olduğunu unutuyor. Oyun dediğiniz nanede bir şekilde her şeyi doğru yapıp süs kısmını unutursanız, doğru yaptığınız şeyleri adam gibi bir servis içinde sunamazsanız oyuncunun da farkındalığı büyük ölçüde azalacaktır. PES'in elinde Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi gibi iki önemli lisans var ama oyun, o maçların tansiyonunu taşıyabilecek sunum detaylarına kesinlikle sahip değil. Ha, Şampiyonlar Ligi maçı yapmışsınız, ha ikinci lig takımlarını kapıştırmışsınız... İki maçın arasında sunum açısından hiçbir fark yok. Bir de izninizle spiker ve yorumcu için ayrı bir parantez açmak istiyorum. Şimdi de o parantezi kapıyorum ki ikisi de parantezin içinde kalsınlar ve asla dışarı çıkamasınlar. Bir de "oynanış dışında her şey aynı kalmış" demiştim. PES 2012'den beri tek kişilik ve multi modların üzerine tek bir çivi çakılmamış.

Bir doğru, bir yanlış gidelim ki sıra yine doğruya gelsin... Oyun içerisinde yıldız futbolcuların karakteristik özellikleri oynanışa çok iyi yansıtılmış. Ibrahimovic, Messi gibi yıldızları takip eden bir futbolseverseniz, oyun içerisinde bu tip maç kurtaran yıldızların nasıl davrandığını gördüğünüzde gözleriniz yaşarabilir. Bahsettiğim şey kesinlikle kozmetik özellikler değil; onun yerine Messi'nin zor durumlarda çıkardığı ara paslar, Ibra'nın kafa toplarını sürekli toparlaması, Robben'in sağ kanattan yardırması, Alex Song'un beton gibi olması gibi sonuca direkt etki eden her türlü oyuncunun bu özellikleri oynanışa çok iyi yedirilmiş. Buna karşılık yıldız futbolcuların ve ünlü takımların dışında kalan futbolcu ve takımlar resmen eski kalmış. Türkiye'den Galatasaray'ı ele alalım. Gökhan Zan'ın, Semih Kaya'dan; Sabri Sarıoğlu'nun, Selçuk İnan'dan daha iyi olmasını nasıl açıklarlar bilemiyorum ama sanırım takımları medyadan falan takip etmişler. Sabri'yi her yerde gördüklerinde 85 ortalamayı yapıştırmış olmalılar. Yazık etmişler.



BİR ALEX DEĞİL!

PES 2013 eski oyunlara göre çok daha iyi işler yapan iyi bir oyun olmuş. Özellikle oynanışta hissedilir derecede eski güzel günlerinde doğru adımlar atmış. Fakat piyasadaki rakibi kendini öylesine aşmış durumda ki özellikle sunum, lisanslar, güncellik gibi konularda aralarında resmen çağ varmış gibi görünüyor. Oyunun Türkiye'de sadık hayranları olduğunu biliyorum ancak benim yanımdaki herkes artık FIFA'ya geçmiş durumda ve ben bu durumdan çok memnunum. PES ise halen üniversite yıllarımın kahramanı ve bana çok güzel anılar hediye etmiş bir seri olarak orada duruyor. Sonuç? Oyun güzel ama FIFA varken oynanmaz.





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Akıcı pas, şut ve atak dinamikleri ✔ Kontrolünüz dışındaki oyuncularınızın pozisyon alışları ✔ Yıldız oyuncu karakterleri iyi yansıtılmış ✔ Yeni savunma sistemi
✖ Öğrenme eğrisi her zamankinden daha yüksek ✖ Oyunun modlarına neredeyse dokunulmamış bile ✖ Berbat sunum ve spiker ✖ Çoğu takım ve futbolcu özellikleri güncel değil

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Uzun zamandır gelen en iyi PES; saha içini düzeltmiş sayılır ancak geri kalana dokunulmamış bile.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Futbol → **Yapım:** PES Productions → **Dağıtım:** Konami / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 74 TL
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** bit.ly/QIWoBj







FIFA SOCCER 13

YENSEN DE YENİLENSEN DE OYUNCULAR SENİNLE

–NOYAN AKATLI

HAVANIN ERKEN kararmaya başladığının iyiden iyiye hissedildiği Eylül ayının son günleri. Vakit akşam üzeri, yer Anadoluhisarı yakınlarında yemyeşil bir futbol sahası. Oyungezer ekibinin teknik direktörlük görevini geçici süreliğine Serpil'den devralmış olan Sinan, yedek kulübesinde oturduğum yere doğru gözlerini hafifçe kısarak, ciddiyetle baktı. Güçlü bir rakibe karşı önemli bir maçtaydık. Kazanmamız, en azından taraftarımıza mahcup olmamamız gereken bir sınav veriyorduk ve son dakikalar iyice yaklaştığı için "Artık bu saatten sonra oyuna girmem nasıl olsa" diye buruk bir rahatlık yaşıyordum. Hakemin bitiş düdüğünü çalmasına kısa bir süre kalmıştı, ekibimiz ayın son günlerinin yorgunluğunu yaşıyordu ve teknik direktör Sinan gözlüklerinin arkasından gözlüklerime doğru ciddi, kararlı ve basit bir planla bakıyordu. "Noyan, formanı giy oyuna giriyorsun." dedi bir anda. Sevinmiş, daha çok da şaşırmıştım. "Isınmadım, süre de çok az kaldı" diye cevapladım. "Önemli değil, her zamanki iyi niyetinle mücadele edersen hem bu maçı kurtarırız hem de taraftarın yüzü güler." dedi. Sırtında "Noyo-Furious" yazılı, 4 numaralı Oyungezerspor formamı giyip oyunun durduğu ilk anda ben dahil kimsenin önceden tahmin edemeyeceği şekilde maça dahil oldum. Zaman kısıtlı, rakip çok yeniydi ve oyun içinde öngörülmesi kolay olmayan bazı ilginç hareketler, varyasyonlar gerçekleştiriyorlardı.

Tabii ki bu paragraf dilimize "FIFA 13 incelemesini yazmak için toplam dört buçuk günüm vardı ve oyun dolu dolu yenilikleriyle konsolumun içinde beni bekliyordu" diye çevrilebilir. Serinin bir sonraki halkası çıkana kadar tüketmekte zorlanacağım içeriği, birçok yeniliği (ve bir önceki oyunla aynı kalanları) EA sunucularındaki teknik sorunlara rağmen siz okuyucularla paylaşmaya çalışacağım. Dört buçuk günlük oyun sürem boyunca Messi, Ronaldo, Steven Gerrard ve Sabri Sarıoğlu'nun (kendisine takılmadan futbol oyunu incelenmez, biliyorsunuz) yüzlerini ailemden daha çok gördüm. Ufak tefek pas hatalarımı, ıskalarımı hoşgörünüz.

HAYATTA VE FUTBOLDA TEK YÖNLÜLÜĞÜ DEĞİL, ÇOK YÖNLÜLÜĞÜ TERCİH EDERİM

Gelmiş geçmiş en büyük futbolcu olmasa da, bence en büyük futbol adamı diye tanımlayabileceğimiz Franz Beckenbauer'dan alıntılar oluşturacak ara başlıklarımızı. Evet, büyük usta Franz Beckenbauer'in de belirttiği gibi futbolda ve oyunlarda ne kadar çok yönlülük, çeşit varsa o kadar iyidir biz futbol/oyun severler için. FIFA 13'ün ana menüsü ile ilk göz göze gelişimizde oyun modlarındaki çok yönlülük ve çeşitlilik dikkatimi çekti. Kalecilikten teknik direktörlüğe kadar bireysel kariyer seçenekleri, kart biriktirerek kadro oluşturulan Ultimate Team (Fantezi Futbol ya da Şöhretler Karması diye çevirebilir miyiz acaba?), Brezilya Kupası'ndan Suudi Arabistan Ligi'ne kadar uzanan çevrimdışı turnuvalar, takım/oyuncu yaratma merkezi, çevrimiçi futbolcu


Yapay zekâ kalecinin doğal refleksi.

kariyeri ve envai çeşit karşılaşma – turnuva gibi önceki FIFA'lardan alışık olduğumuz mod'lara irili ufaklı değişiklikler eklendiği gibi Skill Games (Yetenek Alıştırmaları), PS3 için Move – Xbox 360 için Kinect desteği, takım ve oyuncuların form ve sakatlık durumlarını güncelleyen dilimize "Maç Günü" diye çevirebileceğim yeni modlar da futbol sahnesindeki yerlerini alıyorlar.

BİR FUTBOLCUDA EN ÇOK KIZDIĞIM ŞEY, TOPU KONTROL EDEMEMESİDİR

İzlediğim her 90 dakikada en az bir kez aklıma gelen Beckenbauer özdeyişidir yukarıdaki cümle. FIFA 13 yapımcılarının üzerinde önemle durdukları, saha içi oynanışı değiştirecek, oyunumuza etki edecek yeni özelliklerden biri "Top Kontrolü"ydü (tahminlerin aksine Sabri'yi rahat bırakacağım bu konu başlığında.) Çevrimdışı futbolcu kariyer modunda yarattığım yeni yetme orta saha oyuncusunun kendisine gelen tüm pasları rahatça kontrol etmesini beklemiyordum elbette, ama Real Madrid'in deneyimli forveti Higuain'in havadan uzun pasları göğsünden bir-iki adam boyu uzağa sektirmesini yadırgadım doğrusu. Ta ki bahis konusu "First Touch Control" (İlk hamlede kontrol) hareketiyle topu "stop" etmenin L2 / LT tuşu artı sol analog çubuk ile yapıldığını öğrenene kadar. Eh, topu kontrol etmişken serzeniş fırsatını kaçırmayayım madem: Yüklüce miktarda para saydığım oyun kutusundan (PS3) 16 sayfalık basit bir kılavuz kitapçık bile çıkmamasını, oyun içi kılavuz olmamasının hayal kırıklığı ve yeni açıktan yükselen protesto sesleriyle karşılıyorum sevgili futbolseverler.

Konumuza dönersek; futbolcunun yeteneği, atılan pasın yüksekliği, gelen topun şiddeti, zamanlama gibi çeşitli etkenler yeni top kontrolü sisteminin başarı oranını belirliyorlar ve birçok oyuncuya göre de FIFA 13'ün oyun motoruna eklenmiş en önemli yenilik aynı zamanda. Önsezilerimizi geliştirdikçe ve zamanlamaya alıştıkça daha tehlikeli ve hızlı ataklar yapmak mümkün olacak. Gördüğüm kadarıyla, geçen yıl eklenen, bu yıl ise elden geçirilmeye, düzeltilmeye uğraşılmış bir özellik ise Darbe Motoru (Impact Engine). Saatler boyunca inadına iriyarı stoperleri, ince yapılı – çevik kanat adamlarını omuz omuza, kora kor (vücut vücuda) ikili mücadelelere soktum ve göze tuhaf gelen, fizik kurallarını zorlayan düşüş ve tepkilere -bir iki ilginç istisna dışında- rastlamadım. Kısacası, Ali arkadaşımızın geçen sezonki inceleme yazısında altını çizerek söz ettiği Darbe Motoru'nun bu sezon geliştirileceği yönündeki dilek ve tahmini gerçekleşmiş diyebiliriz. Binlerce maç izlemiş bir futbolseverin gözlerine batmayan



Teknik direktörlük modunda futbolcularımız ilköğretim okulu öğrencilerine demeç verebiliyorlar.

MAÇ GÜNÜ ÖZELLİĞİNİ KAPATINCA BARCELONA – VALENCIA MAÇLARI ARASINDA SAKAT VE CEZALI FUTBOLCULARIN EKSİKLİĞİ DIŞINDA BİR FARK GÖREMEDİM.

çarpışmaların saha içi atmosferinin gerçekçiliğine katkıda bulunduğunu da ekleyelim.

BECKENBAUER FUTBOLU SAYGIDEĞER BİR SEVİYEYE ÇIKARAN SPORCUDUR

Sahayı enlemesine geçen bir pasın ardından oyun içindeki gerçekçilik ve atmosfer konularına bakalım: Ana menüde bizi selamlayan yeni özelliklerden ilki "EA Futbol Kulübü – Maç Günü". Fikstür, Haftanın Maçları, Form Durumu gibi alt başlıklarda, isimlerinden de anlaşılacağı üzere liglerde haftanın önemli maçlarını, takım ve oyuncuların form grafiklerini takip edebiliyor, sanal takım ve oyuncularımızın performanslarında gerçek hallerine paralel kırmızı eksiler veya yeşil artılar ile oynatabiliyoruz. Örneğin bu yazının kaleme alındığı 30 Eylül 2012 sabahı, Bayern Munich ve Barcelona'nın form durumları oyundaki ortalama güç puanlarına bir – iki puan artı, Valencia ve Juventus gibi sezona iyi başlayamayanlara ise bir – iki puan eksi olarak yansımıştı.

Oyunculardan ilk aklıma gelen iki örnek; gollerini sıralamaya devam eden Athletico Madrid'li Falcao iki puanlık form artışıyla ortalama güç puanını 91'e çıkarmıştı. Son iki yılki performansını aratan Mesut Özil hafta içi eksi iki puanlık bir düşüş yaşamıştı, hafta sonu güncellenen listede ise ismini göremedim. Oyunun ilk haftası itibariyle haftanın maçlarının Cuma gecesi, form durumlarının ise hafta içi ve hafta sonu birer kez güncellendiğini ekleyerek topu uzun bir pasla başka bir konuya aktarmak istiyordum ki tribünlerden yükselen "bu ayrıntıları bırak da, form durumlarının oyunumuza etkilerinden bahset biraz" haklı homurtularını duymazdan gelemedim. E.A. Sports yetkilileri tanıtım ve röportajlarda bu özelliğin FIFA'daki gerçekçiliği artıracağını belirtmişlerdi. Form durumu listesine bakarken yukarıda bahsettiğim takım–futbolcu örneklerini görünce muhtemelen verilecek "hmm, Mesut bu ara formsuz, hakikaten de doğru, öyle" tepkisinden ibaret bir gerçekçilik olarak kalmış diyebiliriz.

Maç Günü özelliği açıkken TV spikerinin "son beş maçını kazanıp etkileyici bir performans sergileyen Barcelona önünde Valencia'nın yüzü gülecek mi, izleyelim" gibi açılış cümleleri atmosferdeki gerçekçiliği kulaklara duyururken, Maç Günü özelliğini kapatınca Barcelona – Valencia maçları arasında sakat ve cezalı futbolcuların eksikliği dışında bir fark göremedim (stoper Pique'nin yerine neden Song oynuyor sorusunun cevabı da bu küçük farkta saklıydı işte.)

Ara başlıkta geçen "Seviye" sözcüğünün çağrıştırdığı güzel bir haber var: *FIFA 12'de* biriken deneyim puanlarınızı ve haliyle ulaştığınız seviyeyi yeni oyuna aynen taşıyabiliyorsunuz. "Geçen yıl boyunca binlerce maç yapıp 462. seviyeye (bkz: abartmak) gelmiştim, hepsi uçup gitti" durumları yok.


3. adamı da çağırdık ama gene eski frikiği çekiyoruz.

HANGİ PLATFORM? »

Ya da diğer bir deyişle, "Hangi hangi platform?"

Şaka bir yana; PS3, PC ve Xbox 360 versiyonlarına kısaca değineceğim. PS3'te çok kısa denediğim Move, kamerayı kurmama, gamepad'i bırakmama değmedi. Belki uzun süre denemek - alışmak gerekiyor. Xbox 360'ta ise Kinect ile menü geçişlerinin, daha önemlisi oyuncu - taktik vd. değişikliklerinin kolay ve hızlı bir şekilde yapıldığı şeklinde sağlam duyumlar aldım. PC versiyonuna gelince, tek kişilik modlarda mouse kullanımı avantajı nedeniyle online sahalara pek çıkmayacak, yalnız takılacak oyunculara önerilebilir. Ben evimde, PS3'te duruma göre yalnız, online veya 4 kişiye kadar (mevcut gamepad sayısı :) arkadaşlarla oynayacağım için deplasmanda (misafirlik, gezi) oynaması mantıklı olabilecek PS Vita sürümünü ayrıca almadım, ıssız adaya düşsem alabilirdim ama belki.


Milan – Manchester City maçı "başa baş" geçiyor.

DOĞUŞTAN GELEN YETENEK, FİZİKSEL GÜÇ, NİHAYET ÇALIŞMA İNSANI İYİ FUTBOLCU YAPAR

Sahaya yeni çıkan özelliklerden biri de ana menüde muzipçe gülümseyen "Skill Games" (Beceri – Yetenek Oyunları). Bu modu *Virtua Tennis* serisindeki antrenman alıştırmalarının timsah, devasa toplar gibi fantastik araçlardan arındırılmış hali diye tanımlayabiliriz. Penaltı atışlarında kalenin alt ve üst köşelerine yerleştirilmiş hedef tahtalarını vurmaca oyununu sevdim en çok. İnternet üzerinde gördüğüm yorumlardan birçok kişinin İleri Şut Teknikleri'ni uzun uzun oynadığını biliyorum. Bronz seviyede başlayarak belli sürede bir hedefe ulaşmaya çalıştığımız top sürme, pas, uzun pas, orta yapma, şut, serbest atış, penaltı gibi yetenek oyunlarında önce gümüş, sonra da altın seviyeye geliyoruz. Bu mini oyunlar, eğlence adına mantıklı bir uygulama olduğu gibi her alıştırmada çıkan bilgi pencereleri kutu içi kitapçığın eksikliğini kısmen kapatıyor. Çoğu oyuncunun maçı başlatmadan önce yetenek alıştırmalarını en azından gümüşe gelene kadar bırakmayacağını tahmin ediyorum.

Yetenek konusunda bir diğer yeni özellik de sokak futbolu oyunundan (*FIFA Street*) devşirme, futbolcunun yeteneğine göre değişen, L2/LT artı sağ analog çubuk ile yaptığımız özel hareketler. Christiano Ronaldo ve Messi ile ani dönüşler, yumuşak bilek hareketleri, rakibi bakkala gönderen vücut çalımlarını artık daha da bol çeşitlilikle uygulamamız mümkün. Ronaldo – Messi deyince, bu ikilinin ve Mesut Özil, Gerrard, Pirlo gibi yıldız oyuncuların hem yüzleri, hem de kendilerine özgü koşuşları, toplu – topsuz hareketleri oyuna başarılı bir şekilde aktarılmış. Arda Turan'a gelirsek, ayağında biraz fazla top tutmayı sevmesi gerçeğe yakınken yüzünün benzerliği konusunda gene kıvamı tutturamamış EA Sports.

BOŞA KAÇMA VE TOPSUZ OYUN, HÜCUM FUTBOLUNUN TEMEL KOŞULLARIDIR

"Top sağ iç boşlukta ve Ronaldo'nun ayağında, kendisini yakından marke edip bir anlık hatasını, saliselik boş bulunma olasılığını arayan Mascherano var karşısında. Sağ kanattan hareketlenen Di Maria'nın koşu yoluna topu yuvarlayan Ronaldo hemen ceza sahası yayına doğru koşuyor, düzgün ve doğru yerleşmiş savunma bloğundan kademeye giren solbek Jordi Alba'nın yatarak müdahalesiyle top taca çıkıyor. Taç atışını bekletmeden kullanan Di Maria'dan gelen top Higuain'in göğsünden sekiyor ve Busquets'e geliyor. Busquets'in formasından çeken Ronaldo'nun hareketi faul, atış bekletmeden kullanılıyor ve estetik bir hareketle kontrol edip topuğuyla önüne alan Messi'ye ulaşıyor. Real Madrid şu anda savunmaya yerleşmiş durumda, ceza sahasına topsuz koşu yapan Iniesta, Pepe'ye çarparak yerde, karar devam, tribünden yükselen uğultular…"

İyi kontrol edilen ve edilemeyen toplar, bilhassa savunmada daha iyi bir yapay zeka, daha sık gerçekleşen hızlı taç ve faul atışları (ekran yüklemesi olmadan) bu sezonki oyunda göze çarpan değişiklikler arasında. Serbest atışlarda üçüncü bir oyuncuyu çağırıp topun üstünden atlatma, ikinci oyuncuya pas ardından şut gibi duran top organizasyon taktikleri de artırılmış. Maçın, pardon yazının bu anına kadar hep yeniliklerden söz ettim. Ancak, örneğin bir Oyungezer ofisi öğle tatilinde gerçekleşmesi muhtemel Chelsea – Bayern Munich (ya da Livorno – St. Pauli) kapışmasını izlerken oyunun *FIFA 12* mi, yoksa 13 mü olduğunu kesin ve rahat ayırt edebilir miydim? Tam ve açık bir cevap veremiyorum doğrusu, internette rastladığım tüm yorumlarda da oyunun en büyük eksisi saha içinde FIFA 12'ye göre çok önemli yeniliklerin olmaması olarak gösteriliyor.

Evet; kariyer ve Ultimate Team modlarını biraz daha mantıklı hale getiren küçük değişiklikler de eklenmiş, biraz daha iyi bir yapay zekâ savunma yapıyor, uzak şutla gol atmakta Gerrard bile (ceza sahası çizgisini "uzak" saymadığınız ve amatör zorlukta olmadığınız sürece) zorlanıyor, çevrimiçi birkaç yeni mod da mevcut ayrıca. Gelgelelim,

GELECEĞİN FUTBOLCU ADAYINA SORDUK »

Galatasaray futbol okulu ve ilk öğretim 5. sınıf öğrencisi Naci Can kardeşimizle oyun hakkında yaşı gibi küçük, zekası gibi büyük bir röportaj yaptık:

Hoş geldin Naci Can; takımında hangi mevkide oynuyorsun?
Naci Can: Defansın ortası, orta sahaya ilk pası vermek benim görevim.

Çok güzel, peki daha önce futbol oyunu oynamış mıydın?
Evet; PS3'te FIFA 2010 ve PES 2012 oynadım.

FIFA 2013 hakkında Oyungezer okurlarına birkaç cümle söylemek ister misin?
Oyun bayağı hızlı, bazı yerlerde de gerçekçiliği iyi, mesela Messi'nin yüzü ve çalımları gerçeğine çok benzemiş. Messi'nin özel çalımlarını tam öğrenemedim daha. Arda da oyunda iyi çalım atıyor. Alıştırma oyunları güzel, frikik atmayı sevdim en çok. Defans oyuncuları 2010'a göre akıllanmış, forvetlerime mesafe bırakarak savunma yaptılar hep, uzak şut golleri de zorlaşmış biraz. Bir de internette takılmalar, yavaşlık olmadan oynayabilseydim daha iyi olacaktı.İki saattir oynuyorum, futboldan biraz sıkıldım...

Hmm, çocuklar biraz çabuk sıkılır bazen ne de olsa öyle değil mi? Değerli vaktini ayırdığın için çok sağol Naci Can, okulunda başarılar.
Sen de sağol Noyan abi.





geliştirilmiş çarpışma motoru, maç günü form durumları, top kontrolü, keskin dribling (özel yetenek hareketleri) gibi yeni unsurlar "*FIFA 12'den* sonra yepyeni bir oyun mu oynuyorum?" sorusuna kesin, açık ve olumlu bir cevap vermeye çok yardımcı olmuyor açıkçası. Bu nedenle, saha içi oynanış mekaniğini tanımlamaya çalışmak yerine (hazır yapılmışı var, Ekim 2011 sayısı, Ali Sezgin'in *FIFA 12* inceleme yazısı) atmosfer, tempo ve eğlenceye küçük katkılar yapan birkaç değişikliği Real Madrid – Barcelona maçından oyun içi iki dakikayı anlatarak belirtmeyi tercih ettim.



Engelleri de mankenleri de aşarım diye bakan Messi.

HER ŞEYİ ÖĞRENDİĞİNİ SANAN FUTBOLCU YANLIŞ YOLDADIR

Oyunun diğer eksilerine gelirsek, doğrusu futbolcuların ne zaman birbirlerinden farklı hız, mesafe ve açılarda topa kayarak gireceklerini (sliding tackle) merak ediyorum. Arda Turan ve Filipe Luis ne kadar farklı karakterde futbolcularsa, topa yatarak müdahaleleri de o kadar farklı olmalı. Menü geçişlerinde ve maç öncesi seremonilerde küçük de olsa takılmalar var. Sadece iki kez oldu gerçi, "oyuncu değişikliği işaretinin oyunu kapatana kadar ekranda kalması" gibi bir bug ile karşılaştım. Online sunuculardaki aksaklıkları, maç içi lag ve takılmaları ise oyunun ilk haftası olmasına bağlıyor ve düzeleceğini tahmin ediyorum.

Düzeleceğini umut ettiğim önemli bir aksaklık ise Türkiye Süper Ligi'nin eksikliği. Polonya, Suudi Arabistan ligleri, İngiltere 4. Ligi sıralanmışken Türkiye'yi sadece Galatasaray ve Milli Takım'ın temsil etmesi gerçekten üzücü.

DUYDUĞUM EN GÜZEL MÜZİK, '74 DÜNYA KUPASI FİNALİNDE HAKEMİN BİTİŞ DÜDÜĞÜNÜN SESİYDİ

Maçın ve incelemenin sonuna doğru, ses ve müziklere kulak kabartalım biraz da. Yazıyı yazarken oyun ana menüsü açıktı ve oyunu oynarken geçirdiğim uzun saatler boyunca şarkılar arasında kulağımı rahatsız eden, futbol havasını bozan olmadı hiç. Tribünlerden yükselen tepki ve tezahüratlar, bu sezon Maç Günü özelliği sayesinde güncel - gerçek bilgiler de veren yılların FIFA spikeri Martin Tyler ve (biraz mıymıntı konuşmasını hoş görürsek) yorumculukta ikinci yılını dolduran Alan Smith'ten bir şikayetim olmadı. Bazı modlarda diğer maçların skorları da yazılı ve sesli olarak ekrana geliyor ayrıca, küçük ama iyi bir artı. Bir sonraki adım seremonilerde futbolcu – hakem diyaloglarını, çizgi kenarındaki mikrofondan futbolcu – teknik direktör bağrışmalarını duymak olabilir.

Ve ara başlığın "hakemin bitiş düdüğü" kısmına gelip toparlamamız gerekirse; *FIFA 12*'de aksayan taraflarının çoğu düzeltilmiş, atmosfere katkı yapan yeni ögeler eklenmiş, saha içi oynanış çok büyük oranda değişmemiş olsa da bir sezon boyunca kaleleri şut yağmuruna tutacağımız, pas ve futbolcu kartı alışverişi yapacağımız, deneyim puanı arayacağımız, 11'e 11 online "My Pro" (Sanal futbolcum) maçları yapacağımız, öğle tatili ve partilerde arkadaşlarımızla eğlencesini paylaşacağımız bir FIFA oyunu var elimizde. İnceleme de (maç) böylece bittiğine göre FIFA 13'e geri dönebilirim. Ohoo, arkadaş listemden iki kişi oyunu açmış bile...

FIFA 13 > FIFA 12 > FIFA 11





Forma, krampon, gol sevinci; katalogdan seç beğen al...

Kinect ile oyuncu değiştirmedeki rahatlık.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

"Yeni"liği tartışmaya açık olsa da futbolsever oyunculara uzun saatler boyunca arkadaşlık edecek futbol eğlencesi.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Daha iyi yapay zekâ ✓ Statlardaki atmosfer
- ✓ Sürükleyici maçlar, akıcı tempo
- ✓ Parti eğlencesi klasiği
- ✓ Skill games ve bir dolu yenilik...
- ✗ ...bir dolu yeniliğin oynanışa etkisi sınırlı
- ✗ Ufak tefek teknik ve online hatalar
- ✗ Bizim Süper Lig de olsa daha iyi olurmuş...



→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Sports → **Dağıtım:** EA / Aral
→ **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** 50 Euro (Origin)
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** www.ea.com/soccer/fifa/ps3

F1 2012 Formula 1

DENİZDEN CODEMASTERS ÇIKSA YARIŞIRIM -GÖKTUĞ YÜKSEL

FORMULA 1... Bana göre dünyadaki en muhteşem motor sporu... Maalesef Amerika'da yeterli önem ve ehemmiyeti görmeyen, ama dünya çapında çok dev bir organizasyon olan, muhteşem bir olay. Her ne kadar Dünya Ralli Şampiyonası kadar heyecanlı, hoplamalı, zıplamalı olmasa da, Formula 1'in heyecanı da diğer bütün yarış organizasyonlarından daha fazla bence. Dünyaca ünlü pilotlar, sıfırdan yüze iki saniyede çıkabilen muhteşem araçlar, "gezelim görelim" modunda, dünyanın dört bir yanındaki akıllara işlenmiş o parkurlar... Harika bir olay ya. Üstüne bir de Codemasters kalitesini eklediğinizde işte ortaya F1 2012 çıkıyor ve dadından yinmiyor...

Şöyle bir baktığımızda aslında Formula 1 olayının da yarış oyunları kategorisinde hemen hemen en çok konu alınan organizasyonu olduğunu görüyoruz. Ulan ben 7 yaşında bu yarış ve araba sevdasına zaten Commodore 64'deki Pit Stop 2 ve Pole Position 2 oyunlarıyla başlamıştım. Ne günlerdi be. Hele o Pit Stop'daki "beyler lastik eskidi, pitstop yapmak lazım" olayı falan bana arabalar ve yarış ortamı konusunda nice şeyler öğretmiştir. Benzinin bedava olmadığı gerçeğini 7 yaşındaki pamuk yürekli bir velede hayat dersi verir gibi öğreten önemli bir oyundu. Sonrasında tabi bir sürü oyun çıktı Formula 1 ile ilgili... Son bir kaç seneye bakacaksak PS3 Exclusive'i bir oyun olan Formula One Championship Edition bence kaliteli bir oyundu ancak işte 2009'da Codemasters, F1 lisansını aldı ve oyunların kalitesi de bir gömlek artmış oldu. Son 3 senedir Eylül ayında Codemasters F1 oyunlarını piyasaya sürdü ve çok açık yüreklilikle söyleyebilirim ki yarış oyunları konusunda adamlar bambaşkalar ya.

FORMULA 1 DÜNYASI

Şimdi oyun direkman bu dünyayı konu aldığı için, oyuna geçmeden evvel, konuya uzaktan bakan arkadaşları da F1'e ısındırmak için F1 ile ilgili bir kaç şey söylemek istiyorum. Maksat ilgisi olmayanlara da F1 sevgisi aşılamak... 2012 sezonunun artık sonlarına da geliyoruz. Yazıyı yazdığım tarih itibarı ile 6 tane yarış kaldı, şampiyon belli oldu sayılır. Alonso (Ferrari) şampiyon olacak gibi. Japonya ve Kore'de de üstün başarı gösterirse artık o herifi kimse tutamaz. E arabası hızlı tabi adam ne yapsın lan... :) Ben şahsen büyük, dev bir Mercedes ve AMG fanboyu olduğum için Mercedes-Benz AMG Petronas takımını ve tabii ki Formula 1'in en büyük efsanesi olan Michael Schumacher'i ve Nico'yu destekliyorum, ancak ne yazık ki Maykıl abimiz Mercedes'e geldi geleli bir türlü tam istediği tempoyu yakalayamadı. Önümüzdeki sezon kendisinden daha umutluyum. Dediğim gibi bu F1 pilotları bence dünyadaki en yetenekli otomobil pilotları. Vettel, Button, Hamilton... HRT takımında bir de Hintli pilot var. Narain Karthikeyan diye, pek bir halt yediği yok, genelde sonuncu oluyor ancak, kendisi Toyota Camry veya Honda Accord harici bir araba süren ilk ve tek Hintli olduğu için kendisine bir tebrik mektubu ve bayramlık meyve sepeti yollamak istiyorum.


Maykıl abimiz arayı açmış... Helal abime!

HOŞGELDİN ÇÖMEZ

Oyun "Young Driver Test" denen bölüm ile başlıyor arkadaşlar. Bu bölümde F1'dan bihaber olan arkadaşlara genel olarak olayın ABC'si öğretiliyor. İşte tekerlek seçimi, 2009'da uygulamaya konulan KERS ve DRS sistemleri, nasıl dönülür, nerede yavaşlanır, nerede hızlanılır falan her şey, takımın yeni sürücüsü olan size güzel bir garaj ortamında anlatılıyor. Bence gayet yararlı bir uygulama olmuş. Özellikle KERS ve DRS bence çok önemli şeyler. Gerçek yarışlarda da pilotların en stratejik olarak kullandığı şeylerden ikisi bunlar. KERS, Kinetic Energy Recovery System oluyor, yani bildiğimiz nitro diyebiliriz. 2009'da Formula 1'e dahil edildi. Teknolojisi çok hoş, merak eden araştırabilir ama ben yüzeysel olarak geçeceğim. Her parkurda yaklaşık 6-7 saniyelik bir turbonuz, yani KERS'ünüz oluyor. Bunu genelde virajlardan çıktığınızda, düşük viteslerde kullanırsanız daha çok işinize yarıyor. Ya da belki de son düzlüğe saklayıp son anda rakibinizin önüne geçmekte kullanabilirsiniz. DRS ise Drag Reduction System, biraz daha katı kuralları olan bir şey. Aracınızın spoiler'ının üst kısmının açısını değiştirme yolu ile rüzgar direncini azaltıyorsunuz, dolayısıyla daha hızlı gidiyorsunuz, tabi bunun dezavantajı da



Bazen her şeyi saniyeler belirliyor...



Kaptır, Hamilton hacı, kaptıııır...

aracın yere basışının azalması oluyor. Parkurlarda DRS için belirlenmiş özel bölgeler var, sadece buralarda kullanabiliyorsunuz. Ayrıca DRS kullanabilmeniz için önünüzdeki araçla aranızda bir saniye fark olması gerekiyor. Yani daha ziyade sıcak geçen yakın temaslarda arkadaki araca avantaj sağlayan bir sistem. Zaten ilk çıktığında da olay yaratanlar olmuştu, "haksız kazanç sağlıyor arkadakine" diye, ama yarışlarda görüyorum ki önde giden pilotlar yine bir takım taktiklerle (ve KERS ile) DRS'den kaybettikleri avantajı, önde olmanın verdiği avantajla kapatıyorlar. Ha bu arada aklıma geldi, bazen oyunda istemeyerek de olsa başkasına blok yaptığım zaman da penaltı yiyorum, kıl olmaya başladım... Kurallar o kadar katı ki, mesela pozisyonunuzu kaybeder gibi olduğunuzda eğer yarış çizgisinde değilseniz ve rakibiniz oraya daha yakınsa, tekrar oraya geri gidemiyorsunuz, dolayısıyla rakibe yol vermeniz gerekiyor. Bu kural da yeni kurallardan. Son olarak DRS'in ilk iki turda veya sarı bayraktan sonraki ilk iki turda kullanılmayacağını hatırlatırım. Neyse, önceki oyunlarda çömezler için böyle güzel detaylı bir bölüm olduğunu hatırlamıyorum, o yüzden bence iyi olmuş.

YARIŞLAR

Oyun modlarına da detaylı olarak dalmayacağım arkadaşlar. Ancak şunu söyleyebilirim ki bu tür bir yarış oyununda az tur atarak başarılı olmak mı daha zor, yoksa çok tur atarak mı hala karar verebilmiş değilim. Eğer tek turlu ön kalifiye olayını yapıp, berbat bir süre ile tamamlarsanız 24'üncü sırada başlıyorsunuz yarışa. Zaten ondan sonra birinci olmayı falan unutun... Eğer ortalarda başlama güzelliğini yakalayabildiyseniz, bu sefer de az tur atmak daha mantıklı gibi geliyor, ama bir kaç sıra geriye düştüğünüzde ve yarışın bitmesine 2-3 tur kaldığında zaten saniyesi saniyesine soluk soluğa bir yarış olduğundan podyum yine yalan oluyor. Bu arada eğer 10 yarışlık Season Challenge'ı seçerseniz önce kendinize bir "Rival" seçme olayınız zevkli bir şey. Rakibinizi iki yarışta yenerseniz, onun takımından size iş teklifi geliyor. Onun dışında "Champions Mode"u seçerseniz de 6 efsanevi pilot karşısında şansınızı deneyebiliyorsunuz. Benim tahminimce çoğunuz Season Challenge'ı daha bir benimseyeceksiniz. Çünkü hem normal sezon kadar uzun değil, hem de normal sezon havasını yaşatıyor...

SÜRÜŞ ZEVKİ, GERÇEKÇİLİĞİ VE ZORLUK

Vallahi ben ne yazık ki hayatımda hiç Formula 1 arabası sürmedim. Formula 3 arabalarına bindiriyorlar burada eğer özel sürüş dersi alırsan, ondan yapmayı düşünüyorum ancak hiç F1 arabasına binmedim. O yüzden gerçekçiliği kıyaslayacak bilgi ve tecrübesine sahip değilim. Ama F1 pilotları oyunu oynayıp "çok gerçekçi" diyorlarsa bize ne yemek düşeceğini hepimiz iyi biliyoruz. Tabi zorluk konusu da oyunda değişik şekilde değiştirebileceğiniz türden. Bildiğiniz gibi son yıllarda Codemasters oyunlarında hem rakibin ne kadar iyi sürdüğünü hem de bizim kendi sürüşümüzde ne takım yardımlar alıp almayacağımızı ayarlayabiliyoruz. Bu oyunda da öyle. Her tür ayar var, Flashback'ler de dahil. Ama ben oyunu yine de zor buldum. Daha doğrusu oyun, doğası açısından zor bence. Son sürat onca yol giderken langırt diye birine istemeden geçirirseniz, direkman 10 saniye cezayı alırsanız bütün emekleriniz bir anda boşa gitmiş oluyor. Yani zaten bildiğiniz üzere F1'da bir kişiyi bile geçseniz bu çok önemli bir başarı oluyor. F1 izlerken biri birini geçtiği zaman, sanki futbol maçında gol atılmış gibi tantana yapılıyor. O yüzden bu adamların iki saat boyunca orada son sürat o performansı göstermeleri, saniyesi saniyesine birinci veya ikinci olmaları hakikaten takdire şayan bir olay.

GRAFİKLER

F1 2011'in grafikleri zaten oldukça iyiydi, bu oyunda biraz daha rötuşlamışlar ve her şey sadece kalitesini korumakla kalmamış, daha da güzelleşmiş. Arabalar kalabalıklaştığında Grid'de görmeye alıştığımız o bulanıklaşma efektini daha rahat görebiliyoruz. Onun dışında özellikle gece yarışlarında yansımaların falan çok hoş yapıldığını da söylemeden edemeyeceğim. Yağmur efekti de açıkçası olabildiğince güzel. Hele o arabaların birbirine girip curcuna yaşandığı sahnelerde veya öndeki araca çok yaklaştığınızda kaskınızın minik su taneleri ile dolup görüşünüzün azalması, arabaların arkasındaki o kırmızı ışıklara göre nereye gitmeniz gerektiğine falan karar vermek çok hoş.

Dirt zaten en kaliteli ralli oyunu, Grid desen muhteşem bir oyun, Formula 1 serisi de en az onlar kadar kaliteli, onlar kadar muhteşem olmuş arkadaşlar. Formula 1 dünyası ile ilgili bir insansanız bu oyunu zaten alıp oynamaya başlamışsınızdır. Eğer ilgili değilseniz ve de yeni bir hobiye, takip edecek yeni bir şeye ihtiyaç duyarsanız, Formula 1 olayını sizlere tavsiye ederim. Dediğim gibi dünyanın en iyi yarış pilotları, roketvari arabaları, efsanevi pistleri ile bambaşka bir dünya F1 dünyası. Bu dünyayı bütün detaylarıyla bize çok iyi bir şekilde yaşattığı için de bu oyunu yarış sever arkadaşlara öneriyorum. Forza Horizon ve NFS Most Wanted için heyecanlanarak da şimdilik aranızdan ayrılıyorum. Maykıl abime önümüzdeki sezonda başarılar. Mercedes kalitesi ve amblemini en iyi şekilde temsil edeceğinden eminim... Kim bilir sene olur belki, Maykıl abimizi dünya gözüyle görür, o ambiyansa bir şekilde dahil olurum.

Soldaki arkadaş DiRT oynuyor, diğerleri F1...

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Codemasters → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** http://www.formula1-game.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Formula 1 dünyasının havasını yaşatması ✔ Grafikler ve sesler çok iyi
- ✔ Efsanevi parkurlar, takımlar ve pilotlar ✔ Sürüş motoru tabii ki.
- ✔ Codemasters kalite farkı...
- ✖ Gerçekçi bir deneyim istediğinizde oyun çok zorlaşıyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Gelmiş geçmiş en F1 oyunu... Formula 1 sevdası olmayan adama bile kendini sevdirecek kalitede!

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



AYNI VİRÜSÜN LACİVERTİ Mİ, YOKSA SERİNİN TEKRAR YÜKSELİŞİ Mİ?

- VOLKAN TURAN

RESIDENT EVIL® 6

İLK OYUNUNDAN SON OYUNUNA kadar çıkan bir seriyi gerçek zamanlı takip edebildiğinizde bazen kendinizi hem şanslı, hem de çok şanssız hissediyorsunuz. Henüz bıyıklarım terlemiyorken girdiğim o malikane, arkasına yavaşça dönüp dişlerini gösteren o zombi ve benim arkama bakmadan kaçtığım sahne hala dün gibi aklımdayken, iş adamlarının bu tip anılara sahip olduğunuz bir marka üzerinde denemeler yapıp rezil rüsva olması kabul etmesi zor bir acı olarak oyuncu kimliğinize işliyor. Yine de bundan 2.5 yıl önce çıkan Resident Evil 5 hem satışlardan, hem de eleştirmenlerden hiç de kötü olmayan geri dönüşler almıştı, ama aradığımız kan bu değildi. İyi bir oyundan daha ötesi "iyi bir Resident Evil oyunuydu" bizim derdimiz. Capcom ekibi bunun bilincinde beşinci oyunun hemen sonrasında RE6 için kolları sıvadı. Koltuklarda değişiklik yapıldığı gibi bütçelerde de dikişler söküldü. RE6'nın yapımında 600 kişiye varan kişi az veya çok emek verdi. Capcom'un şu güne kadar yaptığı en pahalı oyunlardan biri olduğu kadar RE tarihinin de en kapsamlı oyunu oldu. Ama bizim derdimiz ne bütçesi, ne de büyük olması değil. "İyi bir Resident Evil oyunu mu?" sorusuna yaklaşık 40 saat cevap aradım durdum RE6 boyunca. Evet, bu satırları yazmadan önce 40 saat kadar vaktimi aldı RE6. Hem de derinliklerine inmemiş olmama rağmen. 1996'dan bu yana çıkmış tüm Resident Evil oyunları içerisindeki en uzun soluklu oyun olmayı başarıyor RE6. Bunu bir köşeye not aldıktan sonra vaktimizi nelerle geçiriyoruz bu oyunda, ona değineyim.

VE DREAM TEAM SAHNEYE ÇIKAR

Safkan RE hayranları hikaye sever oyunculardır, çünkü Shinji Mikami ve yazarları RE dünyasını öyle bir hikaye üzerine inşa etmiş, öyle güzel karakterleri ortasına bırakmıştır ki gördüğünüz gibi Capcom hala ekmek yiyebiliyor. RE6 da bir "rüya takımı" olmuş bu açıdan. Oyunda önceki oyunlardan gördüğümüz karakterler Leon, Chris, Sherry, Ada Wong oluyor. Yeni göreceklerimizse Helena Harper, Piers Nivans, Jake Muller. Yan karakterler de var tabii ki, ama onlar bir köşede dursun. Bir eski, bir de yeni karakter yan yana gelip kendi hikayesini oluşturuyor RE6'da. Ama aslında bir tane büyük hikaye var. Her bir karakter (yani biz) bu büyük hikayedeki bir kısım yerleri görebiliyoruz. 24 Aralık 2012'den 1 Temmuz 2013'e kadar süren hikayedeki bazı bölümler bazı karakterleri ilgilendirmiyor. Örneğin Chris'in neler yaşayıp da takımını kaybettiğini, sonrasında neden derbeder olduğunu günümüzden altı ay öncesine gidip Edonia İç Savaşı'nda görüyoruz. Neo-Umbrella yeni virüsü olan C-Virus'ı buradaki paralı askerler üzerinde denedikten sonra ortalığın nasıl cehenneme döndüğünü anlıyor,

EN GÜZEL YERİ

Jake ile yeni oynamaya başlamışım, adamın havasına ben de kapılmış tekme tokat zombi döverken Ustanak karanlıktan bir çıktı, pîr çıktı! Arkama bile bakmadan kaçarken beni binadan binaya takip etmesi, platformları yıkması "kovalanma zevkini" hatırlamamı sağladı. Bir diğer bayıldığım bölüm de Ada ile bir tablodaki gizli bir görüntüyü dört bölümde aynen girmek gereken bulmacayı çözerken oldu. Capcom istediğinde yapabiliyormuş.



Sakin durduklarına bakmayın. Bir kaleci edasıyla kafanıza atlayabiliyorlar aniden.

Her karakterin kendi arayüzü var. Envantersistemi ise çok kolay. Dijital pad tuşları ve R2 tüm işinizi görüyor.



Chris-Piers, Jake-Sherry'nin ana hikayesinin altyapısını görebiliyoruz.

Leon'un mevzusuysa biraz daha sakin ama çok radikal. Adam Benford yani Amerikan başkanı, üzeri örtülen Raccoon City olayını artık halka anlatmak, Bio Organik Silahların (BOW) ülkeyi tehdit ettiğinin altını çizmek üzeredir ki bulunduğu eyalet C-Virus saldırısına uğrar ve başkan da şifayı bir güzel kapar. Pek güzel ve pek gizemli yeni ortağımız Helena ile Tall Oaks'tan kaçmaya, daha sonra da bu virüsün arkasındaki asıl insanlara ulaşmaya çalışırız.

Asıl hikaye çizgisindeyse tüm karakterlerin yolu Çin'de kesişir. Chris'in lideri olduğu BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) biyolojik saldırı tehdidini ortadan kaldırmaya Lanshiang'a gelir. Bu sırada Ada Wong'un oyunun ikinci asıl kötü karakter olduğunu izleriz. Asıl patron Simmons, Leon-Helena'nın hedefiyken, Ada ise Chris-Piers'in hedefi olur, konu kişiselleşir. Jake ve Sherry ise oyunun saftirikleri olarak konuyu geç idrak ederler ama tüm karakterlerin yolları çoktan kesişmiştir. İlk kez Leon ve Chris karşı karşıya gelecektir mesela. RE4'ten bu yana Leon ile Ada ilk kez görüşecektir. RE2'de kurtardığımız Sherry ile Leon hasret bile gideremeyecektir...

Hikaye konusunda RE6 kesinlikle RE2 çizgisinde gidiyor. Her bir karakter olayın bir açısına denk düşerken, siz de her ikili ile oyun bitirdiğinizde çerçevenin tamamını görüyorsunuz. Çünkü her karakter bir noktadan sonra farklı bir mekana gidiyor ve farklı bir sona ulaşıyor. Örneğin dar bir mekanda yaratıklara karşı savaşıyorsunuz ve bir anda biri size yardım ediyor ama kim olduğunu bilmiyorsunuz. Sonraki senaryoda bu olayın arka planını görebiliyorsunuz en basitiyle. Böylelikle 3+1 senaryo ile RE6 müthiş bir kitaba dönüşüyor. +1 ne derseniz **Ada Wong'un hikayesi** derim! Üç ana senaryoyu bitirdiğinizde Ada'nın hikayesi açılıyor ve size şöyle söyleyeyim; çoğu soru işareti Ada'nın hikayesinde cevap buluyor! Çok şaşıracaksınız diyerek hikaye faslına son veriyorum.

DEĞİŞİM KAÇINILMAZSA DEVRİME BAK

RE5 sonrası oyunun tüm oynanış mekaniklerinin değişeceği söylenmiş, ama daha sonra *o kadar da* köklü bir değişiklik yerine "yeniliklere" gidileceği açıklanmıştı. Yine de durum aslında bir "devrim" gibi olmuş. Hatırlarsanız RE4 bu konuda tam anlamıyla bir devrimdi. Code Veronica sonrası RE4 muhteşem gelmiş, Gamecube'de yılın oyunu seçilmişti (PS2'nin de en iyi oyunlarından biridir). RE5 de bu konuda fena sayılmazdı ama RE6 apayrı olmuş. Karakterleriniz artık bir TPS oyununda olduğu kadar çevik ve hareket yelpazesi tam da olması gerektiği gibi. Capcom bu sistemi her karakterin özelliklerine yedirerek ayrı bir oynanış tadı yakalamak istemiş ve başarmış da (bkz. kutular). Artık nişan alırken, ateş ederken her yöne hareket edebiliyorsunuz. Gamepad ile buna alışmak biraz sürse de sonuç gayet iyi. Adım adım hareket etmenin ötesinde dört yöne de takla atabiliyorsunuz. Kalabalık zombiler arasından kurtulmanızın tek yolu bu hareketler. Koşarken de bu tip hareketler yapmak için durmanız gerekmiyor. Yerden kayarak düşmana tekme atın, sırt üstü yerde dururken de kafasına kafasına sıkın mesela. Bu sırt üstü olayı pek işlevsel olmuş çünkü hem kaba etlerinizle fıtıfıtı diye kaçarken ateş edebiliyor olmak

CHRIS-PIERS



Leon'a oranla daha cüsseli olduğu için pek kıvrak değil Chris, ama tam bir silah ustası. Silah yelpazesi bir orduya yetecek kıvamda. Bu yüzden Chris'in hikayesinde korku öğelerinden çok aksiyon yer alıyor. Karşısına çıkan irili ufaklı zombiler, yaratıklar oyunun en zorlularından. Kuşatma bölümleri oldukça uzun sürüyor. Renk bakımından RE5'in izi bu hikayede devam ediyor yani. Özellikle Çin'deki düşmanları hem çok iğrençler, hem de çok hızlılar. İyi nişan alıp sağlam kaçmalısınız. Hikaye derinliği en çok bu ikilide gözlemleniyor. Piers, Chris'i bulduğunda ortam arabeske dönmüşken o kıvamdan çıkması, çeşitli olaylarla iyi örülmüş. Piers'ın Chris'i sürekli kollaması, içten içe bir hayranlık duyması, ama gerektiğinde de gerçeklerle acımaması güzel bir çatışma yaratıyor ikili arasında. Özellikle oyunun sonlarına doğru duygu bombaları patlamaya başlıyor. RE5'e fazla referans vermeyen oyunun en iyi hikayesi Chris-Piers'a ait der, Piers'la da oynamanızı mutlaka öneririm.

LEON-HELENA

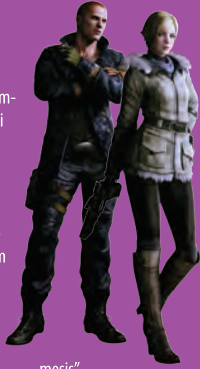


Leon (ve Helena) ne silahlarda ne de yumruk yumruğa dövüşte çok uzman değil Ama iyi kaçıyor, dengeli savaşıyor. Bunun da nedeni Leon'un hikayesinin ilk RE'ler gibi olması. Karanlığa tüyleri diken diken eden sesler, gölge oyunları eşlik ediyor. Bir anda kapılar kapanıyor, camlardan zombiler fışkırıyor, ufacık odaya öküz gibi zombiler doluyor. Elinizi ayağınıza dolaştıracak pek çok sahne hazırlanmış. Bu panik havası cidden hoşuma gitti çünkü geldiği pek çaktırılmıyor. İlk RE oyunlarını sevenler oyuna mutlaka Leon ile başlamalı. Tüm hikayedeyse Leon'un hikayesi en zayıf olanı. Leon bir yıldız edasıyla ortalıkta saçlarını aşağı atmış şekilde dolaşsa da bir derinliği yok (Hunnigan ile olan telsiz görüşmeleriyse evlere şenlik yani!). RE2'den RE4'e geçişte Leon'daki değişimi ve nedenlerini görebilsek de RE6'daki hali biraz havada kalmış. Kendi hikayesinde başından bir ton olay geçmesine rağmen kişiliğinde bir değişim gözlenmiyor. Katarsis sıfır. Takmış kafaya Ada'yı, etrafını görmüyor arkadaş! Bir tek "Ada, ben ayrılmak istiyorum" diyaloğu yazılmamış yani, o derece. Helena'nın hikayesiyse acılarla dolu. Kız kardeşinin arkasındaki gizem, kendi fedakarlıkları derken içinize işlemeyi biliyor. Leon'dan biraz hoşlandığını seziyor olsak da şahsen pek şans vermiyorum.



Lanshiang sokaklarındaki detay seviyesi sizi şaşırtacak derecede zengin.

JAKE-SHERRY



Jake oyunun en güçlü karakteri. Çıplak elle dövemeyeceği pek kimse yok, bu yüzden silah yelpazesi zengin ve etkili değil, oynaması diğer iki hikayeye göre daha zor. Tat bakımındansa biraz aksiyon, biraz gerilim şeklinde bölümler tasarlanmış; RE3 + RE5 diyebilirim yani. Özellikle karlı bir bölüm var ki, beni daha iyi anlayacaksınız göz gözü görmüyorken. Yine de oyuna ilk önce Jake ile başlamınızı önermem, çünkü Jake'in belalısı yeni bir "Nemesis" bulunuyor hikayesinde. Ustanak adlı bu badass Nemesis özentisi olsa da ondan daha tehlikeli! Bazukadan öte çok fonksiyonlu, oynar başlıklı bir kola sahip. Çok zeki, çok güçlü ve çok hızlı. Oyunda kapışması en zevkli boss Ustanak. Bana RE3 günlerimi hatırlattığı için midir, zor sevdiğim için midir bilinmez ama rüyalarınıza girebilir Ustanak... Peki, Jake Muller kim diye sorarsanız size Albert Wesker'ın oğlu diyebilirim! Aaa ağzından ne kaçırdı bak diye düşünüyor olabilirsiniz, ama inanın ki değil. Chris'in RE5'te Wesker'la olan hesabından sonra Jake'te içten içe bir hesaplaşma duygusu bulunmakta. Bunun yansımalarını keyifle izlediğimiz gibi RE2'de kurtardığımız W. Birkin'in kızı Sherry'yle aralarındaki mesafeli hislere tanık olmak da pek güzel. Jake aslında oyundaki en önemli karakter, çünkü baba yadigarı kanı anti-virüs için tek çare, ama abimiz paraya taptığı ve çok cool olduğu için ona bir şey yaptırtmak kolay değil. Babası Wesker'ı hiç görmemiş olsa da, ona çekmiş olmasını izlemek, "ben senin babanı da bilirdim" diye ekran başında hava atmak, daha önce RE oyunlarında karşılaştığımız bir durum değildi açıkçası. Çok sevdik. Sherry ise oyunun en mülayim karakteri. Başından onca şey geçmesine rağmen masumluğundan ve inadından bir şey kaybetmemesi, gelecek RE'lerde kendisini sık sık göreceğimize işaret.



Tüm ekibin yolları bazı bölümlerde kesişir ve olaylar olaylar...



Ustanak arkanızdayken yapılabKAAAÇIIINNNNNN

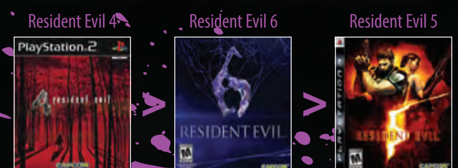
avantaj sağlıyor. Silahınız yokken de yakın mesafe tekme, yumruk gibi hasar veren hareketler yapabiliyorsunuz ama her karakterin beş birimlik bir "yorulma barı" bulunuyor. O bar biterse ne koşabiliyor, ne de vurabiliyorsunuz. Sakin bir köşeye çekilip soluklanmalısınız. Oyuna ayrı bir panik havası ve strateji kattığı bir gerçek. Eğer düşmanın saldırı alanına girmişseniz iki şey yapabilirsiniz: Sleeping Dogs'taki gibi belirli mekansal cisimlerin yanındaysanız zombileri buralara saplayabilir, tek vuruşta işlerini bitirebilirsiniz. Veya tam size saldırırken kontra atak yapabilir sonuca gidebilirsiniz.

C VİTAMİNİNE SON! YAŞANASIN C-VIRUS!

Yakın dövüşte bu kadar etkili olmanızın aslında çok büyük bir önemi var, o da **C-Virus**'un etkisinde yatıyor. C-Virus RE tarihinin en etkili virüsü olma özelliği taşıyor. Neo-Umbrella'nın son mamulü olan bu virüs yaşayan insanları hızlı bir mutasyona sokup farklı evrelerden geçiriyor. Leon'un hikayesinde klasik zombilere denk gelsek de (en fazla koşan, üzerinize atlayan, balta sallayan..) diğer karakterlerde J'avo ve Chrysalid'lerle karşılaşıyoruz. J'avo'larda zeka kaybı olmuyor. Silah kullanma, taktik yapma, gruplaşma gibi yetiler aynen kalıyor. Genelde insansı gözüküyorlar ama üç gözlü filanlar. Bazıları ölmeden hemen önce tekrar mutasyona uğruyor. Kimisinden 2 metre kol çıkarken kimisi bir at sineğine, arıya, kimisi örümceğe, kimisi sürüngene filan dönüşüp peşinizi bırakmıyor.

Chrysalid'ler ise en belaları. İlk önce J'avo olarak karşınıza çıkıyorlar, daha sonra donarak larvaya dönüşüyorlar ve içerisinden apayrı türde yaratıklar çıkıyor. Kimisi çelik gibi kalkana sahip olurken, kimisi de çekirge gibi kaçabiliyor. Şimdi sizlere oyundaki tüm yaratıkları anlatsam en az beş sayfa tutar; ben daha önce hiç bir korku-gerilim-aksiyon oyununda bu kadar farklı, bu kadar ayağı yere basan yaratık tiplemeleri görmemiştim. Özellikle oyunun son bölümlerinde gözüken kımıl kımıl, belden ikiye bölünen, elini üzerinize atan, sizi yakaladı mı ağzınızdan içeri yavru bırakan ve Alien gibi içinizden çıkmasını izlediğiniz yaratığı gördüğünüzde yaratık tasarımcılarına saygınız artıyor (dergiye kusmadınız umarım).

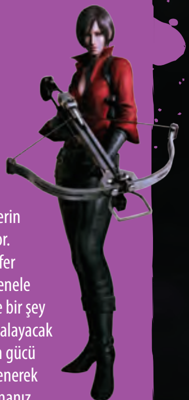
Hal böyle olunca sık sık yakın dövüşe girmek zorunda kalıyorsunuz, çünkü ateş ederek yaratıkları öldürmek çok fazla cephane kaybına





Oyunda motosikletten jipe, helikopterden jete kadar envai çeşit aracı kullanıyorsunuz.

ADA WONG



Yedinci karakter Ada Wong ise oyunda "kaçmasıyla" ünlü. Ok silahının yanında birkaç klasik silaha daha sahip olmasına rağmen, hem güçsüz hem de çok hızlı olmamasından dolayı oynanışı zor. Ama Ada ile oynayabilmek için en az 25 saat gamepad eskittiğiniz için oyuna alışmış olacağınızı düşünüyorum. Diğer karakterlerin aksine Ada yoluna tek başına devam ediyor. Yani size yardım edecek kimse yok. Atmosfer bakımından RE2 + RE4 gibi diyebilirim. Genele baktığımızda RE6'da bulmaca çözmek diye bir şey yok. Ada'nın görevlerindeyse kafanızı kurcalayacak birkaç mekansal bulmaca bulunuyor. Silah gücü olarak pek iyi olmadığınız için bol bol gizlenerek gitmeniz, düşmanlarınızı arkadan yakalamanız lazım. Bu da ortamı geriyor haliyle, hele bir de alarmlar çalmaya başladığı zaman kaçacak delik arıyorsunuz. Diğer karakterlere oranla oynama süresi kısa sürse de her anı dolu, her anı sürprizli geçiyor. Tüm RE'lerden tat içermesiyse bonusu.


Quick Time Event'ler çoğu zaman çok hızlı gelip gidiyor, en az bir kere ölüp gidiyorsunuz.

neden oluyor (RE5'teki cephane azlığı devam ediyor). Kafadan vurmaksa hem zor, hem de riskli. Kaçırırsanız köşede yakalanıveriyorsunuz. İşin kötü tarafı oyunun bu dinamiklerinde teknik sorunların olması. Tepki süreleri uzayabiliyor, boşu boşuna enerji tüketebiliyorsunuz. Koşarken duvarlara toslamak, Quick Shot'ın en yakın zombiye değil de anlamsız yerlere nişan alması, ekranda eğer R1 tuşu gözükmüyorsa hareketinizin hedefe çarpmaması gibi yamayla giderilebilecek sinir bozucu şeyler söz konusu.

"BU KORKUYU SEVDİKLERİMLE PAYLAŞMAK İSTİYORUM!"

Resident Evil 5'te bana göre hayal kırıklığı yaratan Co-Op mekanizması RE6'da çıtayı bir üste çıkararak olması gerektiği kıvama gelmiş. Dilerseniz hikayeyi online veya offline biriyle oynayabilirsiniz. Offline oynarım diyorsanız ekranınız yandan ikiye bölünüyor ama buradaki sorun şu ki, tüm görüntüyü sıkıştırmaya çalıştığı için oyun, görüntü kaybı yaşanıyor. 22" monitörümde oynamak istediğimde kaplamalar bozuldu. 42" TV'de oynamak istediğimizde envanterdeki ufak yazılar okunmaz hale geldi, nişan almak zor oldu. En mantıklısı online oynamak. Hızla gir/çık şeklinde toplamda 4 kişiye varan Co-Op tecrübesi yaşanabiliyor. Dilerseniz yapay zekayı da kadroya dahil edebiliyorsunuz. Ben bu yazıyı yazarken oyun henüz çıkmadığı için ResidentEvil.net'in hesaplamaları ne kadar sağlıklı göremedik, ama sistem oyundaki tüm performansınızı profilinize yansıtmayı, buradan RE stilinde sosyalleşip, topluluklara katılmak gibi şeyler vaat ediyor. İster online, ister offline oynayın, oyundaki neredeyse her adımınızdan puan kazanıyorsunuz. Oyun içi bir "upgrade" sistemi bulunmadığından gelişmeniz sadece bu Skill Point'lere bağlı. Her slot'ta üç ayrı yeteneği (toplamda 8 slot) yanınızda taşıyabiliyor, istediğinizde değiştirebiliyorsunuz. Normal zorluk seviyesinde pek katkı sağlamıyorlar ama üst zorluk seviyelerinde büyük önemleri var. Onlarca yeteneği açmak, üst seviyelerine çıkarmaksa oyunu bir kere bitirmekle olabilecek iş değil. Aynı bölümü onlarca kez oynamalı, "S" puanı almalı, diğer modları oynamalısınız.

Bu modlardan Agent Hunt modunda üç farklı tipten bir yaratık olup sivilleri yemeye dalıyorsunuz, kötü taraftasınız yani. Mercenaries Mode'da ise (eğer tüm hikayeyi bitirmişseniz) üç farklı haritada zaman karşı "en çok zombiyi öldür, en çok puanı kapmaya çalış" maçları yapıyorsunuz. Ki favorim bu mod oldu. Bir yandan hızla zombileri (15 saniye dolmadan art arda yakın mesafede) öldürmeli, zaman çubuklarını bulup vurmalı ve etrafı keşfetmelisiniz. Her haritayı ezberlemek, kavramak birkaç gününüzü alacağından üç harita sizi epey idare edecektir. Bu haritaların devamı da elbette DLC'lerle gelecek.

AMBERS KEY, AMULET, EAGLE STONE, RIBBON ÖZLEYENLERE

Son paragrafa geldiğimize göre şöyle bir durumu özetlersek; toplam dört senaryo, ikişer karakterden en az yedi kere oyunu bitirme nedeni, üst zorluk seviyeleri, online/offline güzel modlar derken daha önce hiç bir RE'ye harcamadığınız kadar zaman harcayabilirsiniz RE6'da. Hikaye başına 7 ila 9 saat dersek gerisini siz hesaplayabilirsiniz sanırım. Teknik sorunları olsa da farklı tatlara sahip oynanışlar, tüm RE severlere hitap eden atmosfer, tüm verilerinizi tutan online bir sistem, ulaşması pek keyifli onlarca yetenek, uğraşması pek keyifli onlarca düşman, bulması pek keyifli onlarca giz, yeni yüzler derken RE6 bu neslin en iyi, en keyifli Resident Evil oyunu olmayı başarıyor. Yedinci oyun nasıl olur bilemem ama, "yedinci oyun şöyle olmalı..." diye düşündürmeyen bir Resident Evil oyunu var karşımızda. Ki bu pek alıştığımız bir manzara değil. Başına oturup, kalkmamak, değerini bilmek gerekir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Çoklu bakış açılı uzun senaryo ✓ Ayrı üslubu olan yedi karakter ✓ Kendini tekrar etmeyen pek çok bölüm ✓ Online/Offline modlar ✓ Her türlü atmosferin bir dengede tutulmuş olması ✗ Oynanıştaki teknik sorunlar ✗ Kamera problemleri ✗ Can sıkan bazı QTE'ler



DLC EŞİTTİR CAPCOM

İlk önce Xbox 360'a gelecek olan DLC üç modu oyuna taşıyor. Siege, Survivors ve Predator adlı modlar online/offline-split şeklinde oynanabilecek. Survivor'da ister tek isterseniz takım olarak hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. İnsan formunda ölürseniz düşman saflarında canlanıyor ve bir insan avlarsanız tekrar insan formuna geri dönebiliyorsunuz. Predator modunda Ustanak'ı kontrol edip olabildiğince insanı kesmeye çalışıyorsunuz. İnsan tarafı da Ustanak'ı bölüm sonuna kadar durdurmaya ve hayatta kalmaya çalışacak. Siege'te ise insan tarafı bir adet NPC'yi bölüm sonuna kadar canlı tutmaya, düşman taraf da o NPC'yi öldürmeye çalışacak. Canlı kalırsa insan tarafı yenecek. Ön sipariş dönemini yakalamışsanız da zaten yeni haritalarınızı almışsınız demektir. Aferin size!


Simmons sözde Savunma Bakanı. Aslında The Family diye bilinen sülalenin zır delilerinden.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★
Ses / Müzik	★★★★

Fanatik RE sever bile olsanız vereceğiniz her kuruşun, harcayacağınız her saatin hakkını alacağınızdan şüpheniz olmasın.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tür: Korku-Aksiyon **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom **Kutulu Fiyatı:** 162 TL **Dijital İndirme:** Yok **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** www.residentevil.net

“OYUNU YAPAN ADAMI BİLE YENERİM!” DEYİP KOMŞU ÇOCUĞUNA YENİLENLERİN OYUNU GERİ DÖNDÜ

- VOLKAN TURAN

DÖVÜŞ OYUNLARI LİGİNDE “üç büyükler”den biri olarak sayılan Tekken, 17 yıllık ömrüne altı tane ana oyun, üç tane bunların güncellenmiş hali, dokuz tane yan oyun, üç tane de pek kötü film sığdırmıştır. Bunların hemen hemen hepsine elini sürmüş bu yazar kardeşinize göre Tekken'in başarı performansı pek inişli çıkışlıdır. Bazı oyunlarını unutmak mümkün değilken, bazılarını hatırlamak pek güçtür. Tekken 2'te King'in kapma kombolarını yapacağım diye sabahlayan, Tekken 3'te Yoshimitsu'nun 10 Hit kombosunu yapacağım derken tırnağımı kıran da benim, Tekken 4'ün varolduğunu unutan da. Gönül isterdi ki buradan size Tekken 7 veya Tekken X Streer Fighter anlatayım, ama olmadı. O gazımı önümüzdeki yıllara saklıyor, sizleri Tekken Tag Tournament 2 ile karşılıyorum.

GEÇ GELEN GOL

“Bunun birincisi ne zaman çıkmıştı ki?” diye soranlardansanız, aslında haklısınız çünkü 12 yılmış olmuş yahu, denk gelmemiş olmanız çok doğal. Tekken'in yaratıcısı ve yapımcısı Harada'da da (*Rusça Öğreniyorum 101 - Sinan*) bir gece rüyasında görmüş olacak ki, Tekken 6'nın gazı henüz geçmemişken TTT2 ile gündemi yakalamaya çalışıyor. Aslında geçen sene Japonya'da arcade makinelere gelen oyun, ev versiyonuna hem daha güzel, hem daha güncel, hem de daha fazla içerikle geldi.

Oyun Tekken 6'nın ne devamı ne de benzeri. Bu konuya özellikle dikkat eden Namco, “yeni bir Tekken oyunu” hissiyatını ilk dakikalardan itibaren verebilmiş. Efendim, TTT2'nin asıl olayı, göbek adı gibi “Tag” yani oyun esnasında birden fazla (iki) oyuncuyu kullanabiliyor oluşunuz. Street Fighter X Tekken, Mortal Kombat gibi oyunları oynayanlar konuyu şıp diye anlayacaktır, yalnız Tag'i “striker” gibi algılayan arkadaşlar varsa, yanılmasınlar. Marvel Vs. Capcom 3'teki gibi takım arkadaşınız bir sıkımlık takılmıyor. Tekken 3'ten Tekken Tag'e geçtiğimde sudan çıkmış balığa dönmüştüm. Tekken 3'te yüksek lisans yapan ben TTT'de adeta havuçlu bir keke dönüşmüş arcade salonları süslüyordum. Bu utanca dayanamadım ve bir yıl oyuna elimi sürmedim. Ama geri dönüşüm muhteşem olmuştu. TTT'nin başından kalkmam zor oldu. Oyun daha da derinleşmiş, daha bir yaratıcılığa izin veriyordu. TTT2'yle bu hisler aynen geri döndü. Tekken 6'da orta halli oynayan, ben TTT2'yi adeta bomba sanıp uzaklaştım. Neyse ki bir yıl değil, bir gün ayrı düştükten sonra başına oturdum.

Oynanıştan konuya girmem gerekirse 8 yönlü dövüş aynen devam ediyor. Alanın her köşesini kullanıyor ve buna göre de yeni hareketlere kavuşuyorsunuz. Tekken 6'ya (ve TTT'ye) göre TTT2 çok daha derin aslında. Çünkü hem iki kişisiniz, hem de ortağınızı kullanmanın çeşitli yolları var. Birincisi; bazı hareketlerden sonra Tag yapıp hava kombosu başlatabiliyor oluşunuz (Launcher). Orta şiddetli bu hareket sonra arka taraftaki takım arkadaşınız hareket yapmadan oyuna girip kontrolü size devrediyor. Rakip havadayken en güzel kombolarınızı bekliyor kısacası. *Tag Assault* dediğimiz özellikse belirli bir hareket sonrası (İler-Kare-Üçgen-Tag mesela) ortağınızın ekrana girip hareketlerini yapması ve sizin de bu sırada ekranda kalıp onun hareketlerine göre birkaç saniye ekstradan fiske vurmanız temeline dayanıyor. Bu ne demek diye sorarsanız şöyle hayal edin: Üçlü, beşli bir kombo yaptınız, rakibi havadayken bir üçlü kombo yapıp Tag Assault yaptınız; iki kişi rakibe dalmışken arada duruşunuzu düzelttiniz ve tekrar beşli kombonuza zemin hazırladınız. Yine aynı makamdan giderken bu sefer sadece *Tag* yaptınız ve ağır hareketlerden birkaç tane yapıp, hatta bunu duvarla süslediniz. Ney? Rakip çoktan öldü mü?

BEN OLSAYDIM...

Melodramı yüksek hikâye yazardım. Ayrıca sunumu Japonlara özgün değil global ayarlardım. Şu kostüm manyaklığını abartmazdım. Hayvan dövüşçü kullanmazdım. Şişman karakterlerin abartı iyi dövüşmesi klişesine son verirdim. Yettiniz be!



Normal kapmaların yanında Tag'li kapmalar da var. Çok şıklar.



Kaliteli bir Arcade Stick ile iki kat tehlikeli olabilirsiniz. Bulursanız bize de alın!



Bu ikisini seçenle oynanmaz. BIRAK O KOLU!



İçimiz dışımız bir diyenler de unutulmamış...

Wii U | 360 | PS3

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Ağzına kadar dövüşçü, arena ve tüm Tekken müzikleriyle dolu olması ✔ Tag kültüründe en üst seviye ✔ Dövüşte derinlik ✔ Online modu harika ✖ Yükleme süreleri ✖ Menülerde işlevsel hatalar ✖ Online eşlemede sorunlar ✖ Karakterler arasındaki dengesizlik

GEMİCİDEN SONRA PARMAK DÜĞÜMÜ!

Elbette yazıldığı kadar kolay değil yapması bunları, hatta bir hayli zor. Çünkü hangi hareketler yeni, avantajları ne, zamanlamaları nasıl, hangileri Tag'e izin veriyor, hangi hareketler en güçlüsü derken bir karakterle orta halli oynayabilmenin süresini ben en az 10 gün olarak görüyorum. Ustalaşması konusuna hiç girmeyelim, çünkü gözünüz korkabilir. 50'den fazla karakterin hepsiyle usta olmaya ne ömrünüz ne de sabrınız yetmeyecektir. Önerim farklı stillere sahip altı karakterle "iyi" oldunuz mu, konuyu kapatmanız.

TTT2 seriye yeni girenleri de düşünmüş. *Fight Lab* adını verdiği pek laçka mod oyunun ABC'sini öğretiyor. Bu Japonların *komik bir komedi* anlayışı olduğu gerçek. Hiç gülmeden tamamlayacağınız bu moddan kazanacağınız puanlarla da robotunuzun hareket yelpazesini kendiniz hazırlayabiliyor, hayalinizdeki "En Büyük dövüşçü"yü ortaya çıkarabiliyorsunuz. Fight Lab bir süre sonra sizi sıkacağından soluğu Practice'te almalısınız. Saatlerce boşboş kombo denemeli, olasıkları hesaplamalı, Parry'leri refleks haline getirmeli, *punisher*'ları bulmalısınız. "O ne ki?" diyenler için özetlersem, rakibin size ağır veya ıska geçen bir hareketi sonrası sizin yapacağınız, avantaj dolu hareketler... Aslında tüm olay bu punisher'larda saklı diyebilirim. Tabii öncesinde rakibin hareketlerini de biliyor ve ona göre gard alıyor olmanız lazım (artık kolu öylece bırakmak tüm hareketlere gard almaya yeterli değil).

Bir de *Rage* olayı var. Rakibi ne kadar okkalı döverseniz, rakibin partner'ı o kadar boğaya dönüşüyor ve hasar oranı artıyor. Buna çok dikkat etmelisiniz, çünkü full Rage ile dalarsa size, tüm enerjiniz üç vuruşla bile bitebilir. Rage özelliğinin güzelliği şu; "garanti maç" diye bir şey olmuyor böylece. Tek yapmanız gereken rakibin Tag yapmasına izin vermeden üzerine çullanmak. Başaramazsanız, kaçın!

Açıkçası Tekken'deki "hikayesizlik" beni çok rahatsız ediyor. Mortal Kombat'a filan bakınca Harada yerine ben utanıyorum resmen. Halbuki Tekken'in de güzel bir hikaye için zemini var (gerçi sürekli birilerin ölmesi ve geri dönmesi klişesine sahip) ama bir türlü kullanılmıyor. Burada da bir açılış, bir de kapanış sinematiğiyle Arcade'e doyuyor ve diğer modlara kayıyorsunuz. Milyonlarca Tekken parası biriktirip soluğu mağazada alabilirsiniz mesela. Dünyanın en kötü, en saçma kıyafetlerini dövüşçülerinize takabilirsiniz. Japon dövüş oyunlarındaki bu "kıyafet(sizlik) sendromu"nun uluslararası moda camianın el atması gereken, çok ciddi bir seviyeye geldiğini düşünüyorum!

Hızla uzaklaştığım bu modun ardından soluğu Online modunda aldım. Şaşırdım çünkü TTT2'nin online performansı **bir harika** dostum! Soul Calibur 5 incelememde de belirtmiştim, işte TTT2 aynı omurgayı kullanıyor bu sefer ve takılma olmadan geçen maçlarla kalbimi çalıyor. Eşleştirme sırasında sizi bekletmiyor, pratik yapın diye rakip koyuyor. FIFA'daki gibi işte. Sadece sesli sohbete izin veren bu modun tek kötü yanıysa eşleştirme sisteminin son derece saçma ve hatalı çalışıyor olması. Diyelim ki karşınızda usta bir oyuncu var ve yeni bir ikili deniyor. Bu ikiliyle toplam maç sayısı beş ise oyuna yeni başlamış bir oyuncunun karşısına zırt diye çıkabiliyor (çıktı da). Haliyle rezil oluyorsunuz (oldum da). Ama o usta oyuncu o maç öncesi aslında 500 maç yapmış; bu veriyi değil de "seçilen ilk karakteri" baz alıyor oluşu durmadan yenilmenize neden oluyor. Sabrınız ve çevreniz iyiyse Takım oluşturabiliyorsunuz online mecrada. Arkadaşınız ister online olsun, isterse yanınızda olsun, çok keyifli maçlara çıkabiliyor, ama "*Tag yaptığını niye söylemedin be olm!*" tartışması sona erene kadar 50 maçta anca alışıyorsunuz.

GÖRÜNTÜLER NASIL?

Dövüşçülerin modellemeleri her zaman olduğu gibi zaten bir içim su (bu sırada gözler Nina'dadır) ama mekan tasarımları da aşmış arkadaş. 30 kadar arena var ve her biri Dead Or Alive'daki gibi katmanlardan oluşuyor. Doğru yerde doğru hareketle bu katmanlara geçebiliyorsunuz. Hatta buradaki duvar/çarpışmayı komboları devam ettirmek için kullananlar da var (İpucu veriyorum: Asyalı).

Tekken hayranları TTT2'yi zaten alacaktır ama yeni oyuncular veya şüphede kalanlar için "eğlence" faktörünün yüksek olmadığını belirtmem gerekiyor. Derin bir oynanış, yüzlerce irili-ufaklı kombo, anlık zamanlamalar, parmak içini ezen hareketler, kulak yoran tekno müzikler, saçma kostümlü rakipler, hikayesizlik, denge sorunları... derken geriye eğlenecek pek bir şey kalmıyor. Oyunu iyi bilen arkadaşlar arasında online ve offline maç yapmanın son kullanma tarihi en az altı ay olsa da normalde bu sürenin "bir sonraki Tekken oyununa kadar" olması gerektiğini hatırlatır, sizi Tekken Federasyonunda Oyungezer takımını kurmaya davet ederim! Gösterelim günleriniiiii!!!... (gösteremedi)



-"Hamam ayılar nası b..."
-"Armudun iyisini..."



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yeni Tekken'ciyseniz üç kilo sabır aldıktan sonra atlayın Online moduna, aylarca zor çıkarsınız.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Namco Bandai → **Dağıtım:** Namco Bandai → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL (Aral İthalat) → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** http://www.tekkenzaibatsu.com

PS Vita

PS3



MÜZİK RUHUN GIDASI, OYUNCUNUN ZIPLAMA TUŞUDUR -ALİ SEZGİN

Sound Shapes

SİZLER İÇİN O KADAR SORUN olmuyordur belki ama ayda ortalama 4-5 oyun oynayıp bitirmek zorunda kalan bir zavallı Ali olarak, yavaş yavaş bütün oyunların birbirine benzediğini düşünmeye başladım. Doğru zamanda tek tuşa basıp, dünyayı kurtaran süper askerlerden de, yavaş çekimde kafa göz kıran kahramanlardan da bıktım. Doğruya doğru, karşıma bir Battlefield 3 veya God of War gelse yine seve seve oynarım, ama küçük firmaların abilerini taklit eden oyunlar yapmalarına anlam veremiyorum. Yaratıcı, sıradışı fikirlere bağlı oyunlar firmalar da yok değil, hatta son dönemde başarılı bağımsız oyunlara bakarsanız çoğunun ardında iyi işleyen bir ana fikir olduğunu göreceksiniz.

Oyunlarda ana element olarak pek çok farklı konsept ve tema kullanılmasına rağmen, sadece ses algısını tema olarak kullanan oyunların sayısı ne yazık ki fazla değil. Akıllara ilk olarak elbette ki REZ geliyor, ardından Ubisoft'un çıkardığı Child of Eden var. Bunların haricinde Guitar Hero ve Rock Band gibi ritim oyunlarını saymazsak zaten geriye bir şey kalmıyor. Sound Shapes sıra dışı tarzı ve yapısıyla bu zincirin son halkası olmaya aday bir oyun. Sound Shapes'in deha fışkıran fikri ne Rez gibi müziği bilinç altıyla bağdaştırıyor ne de benzer oyunlar gibi sesleri bir sokak kültürü öğesi gibi kullanıyor. Sadece müziklerle hareket eden ve ona göre şekil alan bir platform oyununub nasıl olabileceğini gösteriyor. Farklı müzisyenlerin, farklı temalar düşleyerek yarattıkları dünyada amaç oldukça basit: Bölümlerde bulunan notaları toplayarak hem müziği geliştirmek hem de oluşan ortamlara uyum sağlamak. Sound Shapes'de etrafta uçuşan notalar veya müziği göremeyeceksiniz belki ama bölümler müziğe ve tempoya göre fazlasıyla senkronize hareket ediyorlar. Örneğin hızlı bir ritme göre kayan bir platforma atlamanın tek yolu bazen sadece arka fonda çalan müziğin temposunu tutturmak olabiliyor. Sound Shapes'de müziğin bir yan element değil de oyunun kendisi olduğunu ne kadar çabuk anlarsanız oyuna o kadar hızlı alışırsınız. Sound Shapes teması ve düşmanları seri olarak değişen bölümler içinde oyunculara tek bir kural sunuyor: Kırmızıdan korkun. Dünya ve ortamlar ne kadar değişirse değişsin kırmızı, kontrol edilen küçük topumsu varlığın ölümü anlamına geliyor. Bu durum o kadar güzel kotarılmış ki bütün temaları baştan sonra değişen bölümlerde bile insan yerini hiç yadırgamıyor.



MÜZİĞİ HİSSETMEDEN OLMAZ ABİ

Sound Shapes'de toplamda 5 farklı albüm olsa da oyunun kapak yüzleri yarattıkları fark ses ve temalarla Beck ve elbette DeadMau5 olmuş . Dürüst olayım DeadMau5 bende Space Invaders temalı bölümleriyle biraz beklentilerimin altında kaldı ki müzik olarak bile kendi sesinden farklı, kulağa hoş gelmeyen tarz seçmiş. İnsan DeadMau5 adını duyunca çok daha dikkat çekici ve hareketli bölümler bekliyor, yavaş tempolu Space Invader temalı mağaralar değil. Beck'in bölümleriyse kısmen daha farklı ve daha eğlenceli şekillerde yaratılmışlar. Örneğin hemen ilk bölümde kırmızı bombaların düştüğü, alttan alevlerin yükseldiği bir şehirden kaçmaya çalışıyoruz. Beck'in müziği arkada kendini yavaştan tekrar eden bir döngüde seyrederken tempo ve sözlere dikkat ederek ilerlemek çok tatlı olmuş açıkçası.

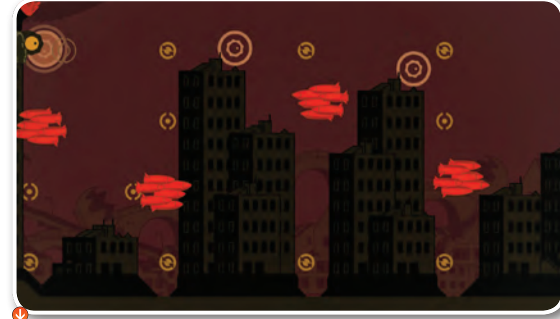
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Özgün bölüm tasarımları ✔ Renkli dünyalar ✔ Beck bölümleri ✖ Her dünya tatmin edici değil ✖ İçerik olarak yeterince dolu değil

→ **Tür:** Platform/Ritm → **Yapım:** Queasy Games& Sony Santa Monica → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 25TL (PSN), 15TL (PS Plus) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** www.soundshapesgame.com

BEN OLSAM

Sound Shapes'i fazlasıyla başarılı bulmama rağmen, oyunun en önemli kusurlarından biri bazı bölümlerin ses-bölüm tasarımı bazında diğerleri kadar anlamlı durmayışından kaynaklanıyor. DeadMau5 bölümlerinde örneğin çalan müzik ve Space invader karakterlerinin pek alakası yok. Ben olsam galiba doğrudan belirli şarkı sözlerine uygun olarak şekil alan dünyalar yaratırdım. Müziğe göre dünya yaratmak yerine dünyalara göre müzik seçildiğini hissettim ki bunun doğru yol olduğunu düşünmüyorum.



Oyunun en somut ve anlamlı bölümleri Beck'den gelmiş. Savaş esnasında bir şehri yansıtan tasarım oldukça hoş.

Sound Shapes 25 liralık fiyatıyla Vita için alınabilecek en kaliteli oyunlardan biri haline gelmiş. Platform öğeleri tamamen oyuncuyu zorlamaya ve skor tablosunda yer tutmaya dayalı ilerlediği için kısmen yorucu olabiliyor. Buna rağmen müzikler başarılı ve tempoyu tutturabilirseniz, ilginç dünyalarda gezmek hiç de sıkıcı sayılmaz. Bir de yanında gelen bölüm editörü var, ve bu editörle yapılmış bir kaç güzel bölüme denk geldim. Hem PS3 hem de Vita'da çok kafa yormadan vakit geçirmelik bir oyun arayanlar için iyidir.

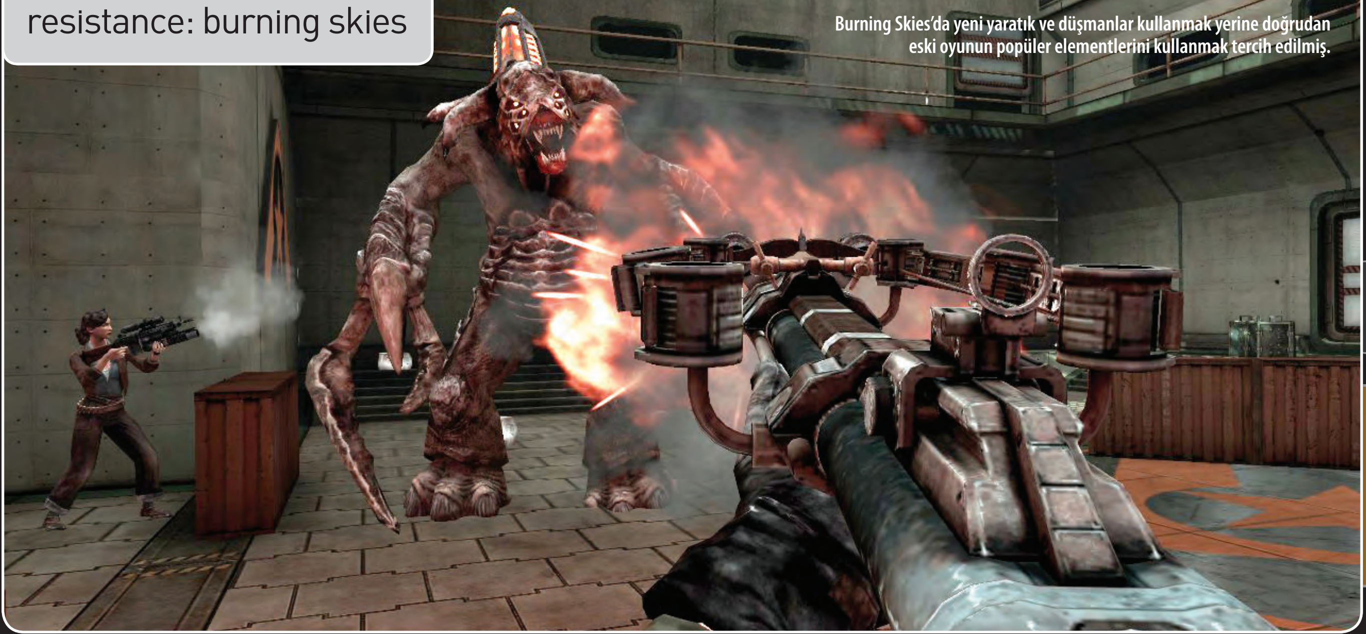
SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Müziğin platform olduğu bir platform oyunu.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl


Burning Skies'da yeni yaratık ve düşmanlar kullanmak yerine doğrudan eski oyunun popüler elementlerini kullanmak tercih edilmiş.

EL İŞKENCESİ -ALİ SEZGİN

Resistance: Burning Skies

BU YAZIYA BAŞLAMADAN önce hepinizden özür dilemek zorundayım zira bu oyunu ekim ayında incelememizin en büyük sorumlusu benim. Oyun elime aylar öncesinden geçmiş olmasına rağmen ve yıllardır hevesle kendisini bekliyor olmama rağmen, kendisine 5-10 dakikalık aralıklardan fazla dayanamadım. Bunun Burning Skies'la da alakası var, var olmasına ama asıl sorun yıkılan hayallerim. "Neredeyse konsol gücünde", "iki analogla FPS oynanabilecek" çığırtkanlıklarının ardından ortaya çıkan oyun Resistance: Burning Skies olursa insanın ister istemez hevesi kırılıyor.Bu yüzden Resistance: Burning Skies'ın ileride bir isimle anılacaksa bunun Vita'ya ihanet eden oyun olarak olacağını düşünüyorum.

İkinci oyunu saymazsak, Resistance'ın genel teması çaresizliğe karşı ayakta kalmayı başaran insanların verdiği mücadeledir. Burning Skies'da da durum farklı değil. Avrupa'da bütün güçler uzaylı/virütik Chimera teker teker düşerken, Amerika halkını kandırıp önemli bir tehdit olmadığı konusunda propaganda yapmaktadır. Chimera'nın durdurulamaz yükselişi Amerika'ya ulaştığındaysa, hem önlem almak hem de şehirleri boşaltmak için çok geçtir. İlk Chimera'sıyla bir yangında karşılaşan itfaiye eri Riley içinde durum çok farklı değil. Bir şekilde hayatta kalmayı başardıktan sonra ailesini ve sorumlu olduğu halkı mı kurtaracağı konusunda ikilem işlenmeye çalışılmış. Şu ihanet meselesine tekrar gelirsek; Vita için verilen ana sözlerden bir tanesi oyunların hem grafik hem de kontrol olarak konsol kalitesinde yaklaşacağı üzerineydi. Burning Skies maşallah mobil oyunlarından hallice duruyor. Doku kalitesi çok düşük, animasyonlar ve sesler sınırlı ve tekrar, oyunun oynandığı son derece dar. Çift analog'la kontrollerle konsol deneyimi almaya gelirsek, o da çalışmıyor. Bu durumların konsolla da alakası yok. Bariz şekilde bölüm tasarımları ve kontroller becerilememiş. Her şeyi geçiyorum bu oyunda heyecan yok be kardeşim. Bir FPS oynarken yeteneklerim test edilmeyecekse, temposuyla nefes nefese kalmayacaksam ne anladım ben bu işten?


Bölüm tasarımları pek iç açıcı değil. Oyunun yarısı kutular ve kırmızı patlayan varillerden oluşuyor.

KÖTÜ MODELLERİN SALDIRISI

Oyunun çok oyunculu modu da pastanın çileği olmayı gayet güzel başarmış. Görünüş itibariyle abilerinin birebir taklidi gibi dursa da farklı modlarda oynanışa imkan veren 8 kişilik maçlar oyunun ana hatalarını birebir olarak koruyor. Sorunlu animasyonlar ve var olmayan vuruş hissi yüzünden adamı vurduğunuzu anlamanızın tek yolu ekranda çıkan çarpı işareti. Çok oyunculu bölümlerin tasarımları vasat ki genel olarak oyunun tek avantajı olan önceki oyunlardan aşırılmış yaratıcı silahlar bile işlevsiz ve anlamsız kalıyor. Direniş iyidir güzeldir dedik ama artık piyasaya çıkan ilk dönem Vita oyunlarından diye mi yoksa piyasadaki tek Vita FPS'si olacağı için mi bilinmez oyuna hiç mi hiç uğraşılmamış. Bu yüzden aslında biraz PS3'ün ilk dönem oyunlarını da hatırlatmıyor değil bana. Hatırlarsanız çıkan bütün oyunlarda alakalı alakasız bir Sixaxis kontrol olayı olurdu. Düzgün çalışmayan o algılama özellikleriyle ok mu atmadık, ejderha mı uçurmadık ne siz sorun ne de ben söyleyeyim.

İşte Burning Skies'ın Vitaya ihaneti de burada ortaya çıkıyor. Piyasadaki tek FPS olacak oluşunun avantajını kaliteli bir oyun yapıp, satışlarını arttırmak için kullanmak yerine üzerinde uğraşılmamış, Vita oyunu gibi bile durmayan "FPS ve yeni konsol; Nasıl olsa satar temalı" bir yapım üretmek bu konsola ihanettir. Böyle önemli bir oyunun berbat çıkması oyuncuları konsoldan soğuttuğu, Resistance gibi önemli bir yapımın satmaması yapımcıların da PS Vita'ya oyun yapma konusunda iki kere düşünmesine neden olacak. PS Vita'nın gücü ve yapabilecekleri kesinlikle Burning Skies ile sınırlı değil.



YİNE Mİ?

Bu yine mi oyunun kendisinden çok gelecek olan Call of Duty Black Ops Declassified'a ait olacak. Sony göz göre göre Burning Skies'da yerin dibine geçen Nihilistic Studios'a gidip Call of Duty yaptırıyor. İnsan bu durumda kızmayıp da ne yapsın söyleyin bana dostlar?


Burning Skies'ın çok oyunculu modunda hayatımda oynadığım en sıkıcı çevrimiçi deneyimi yaşamış olabilirim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Eğlenceli Resistance silahları duruyor
- ✖ Aklınıza ne geliyorsa kötü

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Oynarken üzüldüğüm tek oyun.

3,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ Tür: FPS → Yapım: Nihilistic Games → Dağıtım: Sony → Kutulu Fiyatı: 133 TL → Dijital İndirme: 122 TL → Yaş Sınırı: 16+ → Dahası İçin: eu.playstation.com/game



Editörden

Alizine Wonderland hakkında çok şey söyleyebilirsiniz ancak duyarsız kelimesi bunlardan biri olamaz. Bu ay dosya konusu bâbında sizler için modları ve özellikle Source temelli oyun modlarını inceledik. Bu durumun patronumuz Ali'nin oyun alacak parası kalmama

MANİFESTO

Alizine Wonderland dünyanın en iyi oyun dergisi değildir. Belki en çok satanı da olmayabilir. Yine de Alizine Wonderland'i özel ve güzel kılan bir şeyler vardır. Alizine bunu sağda solda yazarak bu fikri çaktırmadan okurların zihnine yerleştirmeye çalışır. Sonra gizli planlarını açığa çıkararak her şeyi berbat eder.

PC





Gelişen teknoloji ve grafikler bile orduya uzaylılar karşısında gereken avantajı sağlamıyor.

Oyundaki önemli sahneler daha detaylı gösterilmiş.



1998 YAPIMI SON MODEL OYUN

Black Mesa

ZAMANIN NE KADAR ÇABUK geçtiğini anlamak için bazen oyunlara bakıyorum. Ben hayatı boyunca SNES'de (bizim neslimiz o konsolu atari olarak bilir) *Mario* oynamamış insanları, Commodore'da *River Raid* oynamamış insanları veya 386'nın ne anlama geldiğini bilmeyenleri görünce şaşırıyorum. Ama durum daha da vahim. *Half-Life* 1998 yılında çıkmıştı, yani bundan yaklaşık 15 yıl önce. Düşünebiliyor musunuz, o yıl doğan biri *Half-Life*'ı oynamadığı gibi şu an 14 yaşında ortalıkta geziyor olabilir. Hatta muhtemelen şu an bu yazıyı okuyan gençlerden biri bile olabilir. Bu çocuk bırakın Mario'yu, Gordon Freeman'la hiçbir zaman Monorail'e binemedi veya her şeyi değiştiren o deneyi birinci elden görme imkanı bulamadı. Belki meraktan, belki de nostalji yapmak için *Half-Life*'ı, *Soul Reaver*'ı veya bir başka yaşlı oyunu yıllar sonra oynamak da çözüm değil. Zira her ne kadar kaliteli oyunlar olsalar da o oyunlardan dönemlerinde verdikleri zevki almak mümkün değil. En azından *Half-Life* için bugüne kadar durum böyleydi, artık nur topu gibi 2012 model modumuz Black Mesa var çünkü.

Black Mesa ücretsiz olarak yayınlanan bir mod ve yaptıklarına bakarak konuşmak gerekirse son dönemde çıkan en iddialı fan yapımlarından biri olduğunu söylemek yalan olmaz. *Half-Life*'ın tamamını -şimdilik Xen bölümleri yok- yeniden yapmışlar; üstelik son dönem yapımları gibi sadece sıradan bir HD çevirimi değil söz konusu olan. Adamlar koca oyunu yeniden yaratmakla kalmayıp, modern oyunlarda bulunan fizik bulmacalarını ve küçük yeni detayları da oyuna eklemeyi unutmamışlar. İşte bu, Black Mesa'nın nostalji tünelinde anılarla dolu ama kısmen sıkıcı bir yolculuğa dönüşmesini engelliyor. Koridorları, yolları hatırlıyordum elbette ancak bazen öyle şeyler çıkıyordu ki karşıma, bunun yapımcıların yeni bir fikri mi yoksa hafızamın beni yarı yolda bırakıyor oluşu mu olduğunu net olarak çıkaramıyordum. Aslına tamamen sadık kalınmamasının hayli etkileyici olduğu yerler olsa da, bazı yerler gereğinden fazla göze batıyor... Gordon'ın ilk yüzeye çıkışının ardından, askerlerden kaçmak için tekrar geri dönmek zorunda kalışı tekrar düzenlenip gayet güzel şekilde sahnelenmiş. Öte yandan çevreye serpiştirilen işaret fişeklerini Gordon'ın hasımlarını yakmak için kullanılması güzel ama kardeşim, bütün bilim insanları çekmecelerinde işaret fişeği mi saklar yahu? Bazen istilanın gizli bir bilim tesisinde değil de fişek fabrikasında olduğunu düşünüyor insan.

SEN SUS, GÖZLERİN KONUŞSUN

Black Mesa ile gelen tek yenilik sadece daha geniş bölümler ve güncel grafikler değil elbette, sesler ve müzikler de mod için elden geçirilmiş. Konuşmalar hem orijinale sadık, hem de yepyeni. Bazı kısımların iyileştirilmiş orijinal diyaloglar mı yoksa yeni eklenmiş dublajlar mı olduğunu anlamakta zorlandım. Joel Nielsen'a ait müzikler de *Half-Life*'dan çok *Half-Life 2*'nin havasını taşıyordu ki bunun doğru tercih olduğunu düşünüyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Aslında sadık kalmış
- ✓ Enteresan eklentiler, küçük detaylar
- ✗ Bazı yenilikler gereksiz olmuş
- ✗ Yapay zekâ eskisi kadar iyi değil sanki

HL2'nin sanat yönetimini ve kullandığı tarzı bildiğimize göre ikinci oyuna daha yakın müziklerin sırıttığını söylemek doğru olmaz.

Black Mesa hem beklentilerin hem de nefretin yöneltildiği bir oyundu, zira tarihin en önemli oyunlarından birini yeniden yapmaya çalışmak kolay iş değil. Yapımı 8 yıl sürmüş ve pek çok basın organı tarafından balon olarak görülmüş olsa da adamlar yılmadan, bıkmadan modu yapıp çıkardılar. Ortaya çıkan sonucun da oldukça etkileyici olduğunu söylemeliyim. Source motorunun nimetlerinden sonuna kadar faydalanan ürün, yeni bir *HL* oyunu olabilecek bir yapıma dönüşmüş. İster *Half-Life*'ı yaşamak isteyen bir meraklı oyuncu, isterseniz de eski dostunuzla tekrar görüşmek isteyen biri olun, bu deneyimi kesinlikle kaçırmamalısınız (ki kaçırmadınız, çünkü kendisi bu ayki DVD'mizde var ve oynamayanı levyeyle dövüyorlar!).

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

9,1

Keşke bütün eski klasikler böyle özen ve şefkat görse.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Black Mesa Mod Team → **Dağıtım:** Desura → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Bedava → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** Blackmesasource.com

HABERLER

Türkiye Futbol Federasyonu FIFA 13'de Türkiye Ligi'nin bulunmamasına zekice bir çözüm buldu. Oyundaki Premier Lig'in isim haklarını alan federasyon, İngiliz futbol ligini oyunda Türkiye Süper Lig Premier Lig olarak yayınladı. İngilizler ve Maradona şoktayken, Pele durumu anlayışla karşıladığını bildirdi.

Yeni World of Warcraft oyununun sipariş sırası yerine maaş kuyruğuna giren oyuncular, paha biçilemez bir hayat dersi aldılar. Sıradayken WoW fanatiği sandığı memur emeklisi Sadri Bey ile konuşan oyuncu Hakan A. bundan sonra oyun oynamayı bırakıp, ilk fırsatta evlenip aile insanı olmak istediğini belirtti.

Türk oyun sektörü konfederasyonu bu sene çarpıcı kararlar aldı. Yeni kurulan


Cesetleri inceleyip ölüm nedenleri bulmak hainleri keşfetmek için gayet etkili bir yol.


Bu davada fazlasıyla yaratıcı bir hainle karşı karşıyayız.

Oyunun Garry's Mod üzerinden çalışması çok garip olayların oluşmasına imkan veriyor.


Oyunun yarısı diğer oyuncularla bakışmakla geçiyor. Çünkü kim hain, kim dost anlamanın yolu yok.



NEDEN BAŞLIĞI FAZLA DİKKATLİ OKUYORSUN?

Trouble in Terrorist Town

OYUNA OYUN demediğimiz Alizine Ofislerinde ne yazık ki aldığımız oyunların hakkını vermek konusunda çok başarılı sayılmayız. Oyungezer dergisi ekibi tarafından bize ödenen kira ücreti bu ay geciktiği için biz de elimizdeki oyunlarla oynayabileceğimiz bedava oyunlara göz atmak istedik. Teknolojik atılımların ve grafiklerin bu denli geliştiği bu günlerde mod yapmak da zorlaştı. İyi bir mod ortalama bir oyun deneyimi sunsa bile en azından 20-30 kişilik ekiplerin yapacağı yüksek bütçeli yapımların kalitesine ulaşması artık mümkün değil. Geriye eğlenceli ve oyuncuları peşinden sürükleyecek bir mod yapmanın tek yolu olarak kaliteli fikirlere sarılmak kalıyor. Trouble in Terrorist Town işte tam olarak böyle bir fikrin oyunu. Kullandığı bolca GMod materyali ve birkaç basit harita dışında güvendiği tek bir detay var: Sosyal iletişim ve oyuncuların paranoyası.

Terrorist Town adından da anlaşılabileceği üzere bir grup oyuncuyu bir araya koyup, aralarından bazılarını rastgele hain olarak işaretliyor. Amaç oldukça basit: Hainler teröristlerin tamamını öldürmek isterken, teröristlerse hainleri bulup temizlemek zorunda. İşin keyifli yanı burada başlıyor. İster en iyi arkadaşınız olsun ister bir yabancı, onun hain olup olmadığını görünüşüne bakarak anlamanın yolu yok. Hatta bir başka oyuncuyu öldürmesi bile bazen delil olarak sayılmayabiliyor. Belki o da karşısındakini hain sanıyordu? Trouble in Terrorist Town'da bir oyuncuyu doğrudan hain olarak etiketleyebilecek tek kişiler dedektifler. Bunlar taşıdıkları DNA cihazlarıyla silahların kimler tarafından kullandığını ve elbette cinayet silahı olup olmadığını anlayıp diğer oyuncuları uyarabiliyorlar.

Hain olarak oynayacaksanız doğrudan insanlara saldırmak yerine onları birbirine düşürmek daha eğlenceli oluyor. Fesatlıkta ne kadar başarılıysanız bu oyunda da o kadar başarılı oluyorsunuz. Bir bölümde saat kulesinde bir keskin nişancı olduğunu söyleyip sayısız oyuncuyu oraya yollayıp aşağıdan keskin nişancı tüfekleriyle 4-5 tanesini öldürüp, sonra suçu bir başkasına atıp diğer oyuncuların onu da öldürmelerini sağlamıştım. Oyuncular neler döndüğünü anlayıp beni vurduklarındaysa, diğer hainlerin öldürmeleri için sadece 5 oyuncu kalmıştı.

BUGÜN FARKLI BİR YAZI TİPİ Mİ KULLANDIN?

Savunma yapmak da ayrı bir şamata kaynağı. Oyuncular koyun sürüsü gibi beraber takılıyor ki sürüden ayrılan oyuncular genelde hainlerin hedefi oluyor. Bu yüzden hem bir arada takılmaya çalışıp, hem de diğer teröristlerin size "gereğinden fazla" yaklaşmaması için bağırıp çağırmak ilginç sonuçlara yol açabiliyor. Eğer ki hainlerin tarafında seri katil gibi köşelerde saklanmak yerine insanları manipüle ederek takılan bir oyuncu varsa işlerin çok daha eğlenceli hale geldiğini söyleyebilirim. Dedektif olmasanız bile oyunda kısmen dedektiflik yaparak da hainleri tahmin edebiliyorsunuz. Ölülerin cesedini inceleyerek onların hain mi yoksa masum mu olduklarını, ve daha da önemlisi, hangi silahla öldürüldüklerini görmek mümkün. Elbette bu durumda da zekice davranan oyuncular çıkabiliyor. Özellikle kalabalık sunuculardaki bölümlerde herkese yetecek kadar silah olmayabiliyor. Bu durumda birini öldürüp sonra silahı yere atıp bir başka oyuncunun silahı ve dolayısıyla suçu almasını keyifle izlemek de eğlencelerim arasındaydı.

Trouble in Terrorist Town, son dönemin yükselen trendi olan insan davranışlarını denklemin içine katma temasını gayet güzel uyguluyor. Paranoyanın, küfürlerin ve yarıda kesilen sesli mesajların doldurduğu bu garip dünyayı henüz denemediyseniz, çok şey kaçırdığınızı şimdiden söyleyebilirim. Belki de sadece benim gizli taktiklerimi öğrenmek için bu metni okuyan bir hainsinizdir. O zaman size verebileceğin tek tavsiye, güvenilir pompalı tüfeğimin yanına fazla yaklaşmamanız olabilir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Bolca paranoya
- ✓ Kahkaha, gırgır şamata
- ✗ Sunucu admin'leri can sıkabiliyor

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

7,5

Paranoyanın en eğlenceli oyun elementi olduğu kanıtlandı.

→ **Tür:** FPS/Psikoloji → **Yapım:** Badkingurgran → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Bedava → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** bit.ly/Qde8Cg

INDIE

1 Orcs Must Die! 2



2 Slender
3 Limbo
4 Super Monday Night Combat
5 Quantum Conundrum

RİLEBİLİR

1 Fez (360)



2 Bastion (360, PC)
3 Alan Wake's American Nightmare (360, PC)
4 Tony Hawk's Pro Skater HD (360)
5 Minecraft (360)

ALİ'NİN GÜNCELERİ

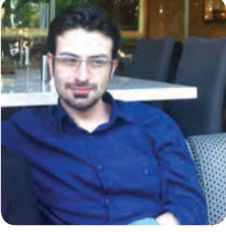
2 NUMARALI YAZAR ADAYI: A

"A"yı yıllardır tanımakla kalmayıp, kendisini en yakın arkadaşlarımdan biri olarak görürüm. Yıllardır oyun oynar, oyunlar hakkında söyleyecek mutlaka bir sözü vardır ve ağzı iyi laf yapar. Dikkati kolay dağılır ve bazen iş yapması gerektiğinde monitörle bakışma yarışmalarına girme huyu da vardır. Yine de bu olabilir mi acaba? Yeni bir yazara telif vermek yerine derginin yeni sahibi tekrardan ben olabilir miydim? "A" bu esnada askerde onun PlayStation 3 oynamasına izin verip vermeyeceklerini düşünmektedir.

firmaların milyon dolarlık oyunlar çıkarmaya çalışmasının yasaklandığı gibi, kaslı yeniçeri karakterinin kullanımı da engellendi. Mobil oyun üreten firmalarınsa Monopoly gibi masa oyunlarını ve Unicorn Dash temalı oyunları taklit etmeleri yasaklandı.

Popüler oyunların isimlerini değiştirerek mobil platformlara taklidini çıkaran Sameloft firması bu sefer faka bastı. Nintendo'nun marka karakteri Mario isminin adının ilk harfini tersyüz edip Wario olarak yayınlamaya çalışan firma, Wario'nun da Nintendo'ya ait olması nedeniyle milyar dolarlık patent davasıyla karşı karşıya kaldı. Firma şu an avukat taklit etmenin yollarını arıyor.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

DERS 101: MODERN OYUNCUNUN ARAYIŞI

Google'ın "*Modern Oyuncuyu Anlamak*" isimli, son iki yıl içerisinde Amerikalı oyuncuların internette yaptığı oyun aramalarını araştıran çalışması geçtiğimiz ay yayınlandı. Araştırma yeni duyurulan bir oyunun, duyurulma döneminden çıkışına ve oyunun çıkışından birkaç ay sonraki dönemde bu oyunla ilgili Google'daki aramaları listelemekte. Sonuçlar ilginç. Buna göre, oyuncular gözüne kestirdikleri oyunu çıkışına 6 ay kala yakın takibe alıyor. Aramalarından hemen sonra aynı klasmanda bir oyunu daha aratıyor. Buradan bir oyun almadan en azından bir başka oyunla kıyaslandığını çıkarabiliriz. Yani bir oyunu gözüne kestirip gözü kapalı ona gitmek eski zamanlarda kalıyor. Oyuncular oyun çıkmadan 6 ay önce yoğun şekilde sırasıyla; çıkış tarihini, tanıtım videosunu (trailer), görsellerini, test yazılarını (review) ve demosunu arıyorlar. Bu arayış oyunun çıkış döneminde 5 katına çıkıyor ve öncelik sırası taktik/tüyolar, test yazıları, görsel, çıkış tarihi ve DLC'ye kayıyor. Yani oyunun çıkış tarihini kapsayan sürede oyuncu oyunu almaya karar vermiş ya da almış bile. Hatta oyunda rahat etmek için pratik bilgi ve taktik peşinde düşmüş. Oyun çıkar çıkmaz DLC görmeye alışıldığından mı, yoksa hemen tüketildiğinden mi bilinmez ama oyuncu yeni oyununun DLC'sini de aramakta. Araştırmaya göre *Call of Duty* ve *Assassin's Creed* gibi üst düzey yapımlar yılın hemen her döneminde aynı miktarda aratılıyor. Bu oyunların çıkma dönemlerinde her birkaç aramadan bir tanesi bu oyunlara dönüyor. Google'ın araştırma sonucuna getirdiği yorumlardan biri biraz amacını da açıklar gibi aslında: "*Oyunun Adwords reklamlarına tıklamaların %84'ü satış oranını yansıtmakta*". Amacı ne olursa olsun bu tip araştırmalar yapımcının oyuncuyu anlayabilmesi açısından önemli. Bakalım benim her gün *World of Darkness Online*'ı aratmam ne zaman sonuçlara yansıyacak.

DÜNYANIN **SIRRI ÇIKTI**

Ali geçen ay Secret World ile ilgili son yazısında oyunun ne kadar sürede F2P'ye döneceğini irdeliyordu. Oyun 200 bin adet satarak beklentilerin epey altında kaldı. Bunun üzerine daha çıkalı çok olmamışken beklenen cümleler kurulmaya başlandı: Funcom'dan proje müdürü Ole Schreiner'in Gamesindustry.biz'e yaptığı açıklamada, "*Her gün daha fazla sayıda oyuncu devasa online oyunların free2play'e ya da buy2play'e dönmesini bekliyor. Bu nedenle başarılı bir aboneli sistem online oyununa sahip olmak gün geçtikçe zorlaşıyor*" diyor. Secret World'ün bu tip bir dönüşe hazır olduğunu da ekliyor. Oyuncuların gün geçtikçe F2P ya da B2P'ye (Guild Wars modeli gibi) dönmesi ve beklemesi doğru. Fakat Schreiner'e Nasreddin Hoca'nın meşhur sorusunu sormak isterdim, "*Hırsızın hiç mi suçu yok*" diye. Oyun harcanmış fikirlerle ve pratikte fiyaskoya dönmüş uygulamalarla doluyken oyuncular neden aylık ödeme yapsın? Hele hele sağlam yapımlarda bile aylık ödemeyi ciddi ciddi sorgularken.



GUILD WARS 2'NİN **GELECEĞİ** VE **DENGELERİ**

Oyununun gidişatını ve geleceğini şimdiden öngören yapımcıları seviyorum. Guild Wars 2, 25 Ağustos'ta çıkmasına rağmen 27'sinde bir Fransız oyuncu 80 olmuştu bile. Bir kısım oyuncu "*üst seviyeye çabuk geliniyor*" diye bağırsa da bu tabii ki bir şeyi kanıtlamıyor. Kim ne derse desin bir oyunun sunabildiklerini en üst seviyeye ne kadar sürede varılabildiğiyle ölçmek abesle iştigal olacaktır. Yine de GW 2'nin kaliteden sorumlu yapım müdürü Mike Zadorojny'nin güzel planları var. Zadorojny'ye göre GW 2'in end-game'inin bir sonraki adımında Explorable Mode ile Tyria'nın kıyısında köşesinde kalmış 5 kişilik zindanlar keşfedilecek ve devasa boss'larla kalabalık gruplar halinde mücadele edilerek dinamik olaylara girilecek. Bunun dışında 80'e gelinceye kadar görülecek bölge ve olay sayısının artırılması ve mesleklerin daha ileriye taşınması düşünülüyor. Örneğin zor bulunan materyaller ile efsanevi silahlar yapılması mümkün olacak, fakat bu her yiğidin harcı olmayacak.

Buna ek olarak yapımcı Jon Peters denge sorunlarıyla ilgili rahatsızlıkların yapımcıya iletilmesi, fakat bu konuda acele edilmemesi gerektiğini söylüyor. Yapımcıların önceliği bug ve performans iyileştirmeleri olacak. Forumlara göz atıp her iki çığırtkanda bir değerleri değiştirmemeleri yerinde bir karar olacaktır. THQ'nun Dawn of War 2'nin dengelerini her forum mesajında nasıl dağıttığını hâlâ unutamam.

Oyun direktörü Colin Johanson, bunlar dışında da ücretsiz içeriklerin yolda olduğunu söylüyor. Eee bu şekilde geleceği de garanti altına alınırsa tabii ki satışlara yansır. Oyun geçtiğimiz ayı 2 milyondan fazla bir satışla Avrupa'nın 10 ülkesinde lider olarak kapatmıştı. Tabii Mists of Pandaria ile yeri değişti mi yakında öğreneceğiz. Duyun The Old Republic ekibi, duyun.

DC UNIVERSE ONLINE'A BİR 18 LİRA SIKIŞMIŞ

DC Universe Online'a Hand of Fate DLC'si geldi. Bu beşinci DLC ile her taraf için üçer tane olmak üzere 6 yeni bölüm eklenmiş oldu. Yüksek seviye bölgelerinde Felix Faust veya Doctor Fate ile haşır neşir olmak istiyorsanız deneyebilirsiniz. F2P olan oyunun DLC'si yaklaşık 8 Euro (18 TL). Eğer Legendary pakete sahipseniz DLC'yi ücretsiz olarak oynayabilirsiniz. İşte F2P'nin mantığına güzel bir özet. Ha baştan oyunu almışsınız ha taksit taksit DLC'lerini.



GEYİĞE LOGIN

Geçen ay C&C: Generals 2 kapağını paylaşmamız sonrası e-postalarımız susmak bilmedi, tebriklerinizle taştı. Sağ olun var olun. Bundan aldığımız cesaretle bu ay kendimizi bir adım daha aşmaya karar verdik. Bu aşmamız neticesinde Blizzard klasiği Diablo'nun 4. değil, 5. değil, 5. oyunun ek paketinin kapak görselini ele geçirdik! Blizzard, Real Money Auction House deneyiminden bir ders çıkarmış olmalı ki işini şansa bırakmayarak doğrudan iki sonraki oyuna geçerek önceliği ek pakete vermiş. Oyun fontu olarak köklerine dönerken, lansmanı en büyük pazar olan Çin'de gerçekleştirmiş. Yalnız kapağa koyduğu yeni Diablo görselinin tartışmalar yaratması olası. Diğer yandan... Ühü ühü, kesin, yayını kesin! Daha fazla devam edemeyeceğim. Ben annemin evine dönüyorum :(





BİR ULTIMA GEÇTİ BU DİYARDAN

Geçtiğimiz ayın devasa online severler için özel bir anlamı vardı: Tabii ki Ultima Online'ın 15. yaş günü. Ultima Online online RYO'lar arasında hâlâ hiçbir oyunun sunamadığı özgürlüğü ve oyun alanını 15 yıl önce sunan, oyunlar arasında kilometre taşı olmuş bir yapımdı. Kendisini her zaman saygıyla anacağız. (Sanane'nin bir soruya ters bir cevap değil de en bilinen oyun sunucusu olduğu yıllar vardı. Breh breh!)

BATTLESTAR GALACTICA İÇİN **LEOBEN HAZIR**

Battlestar Galactica Online'nın kapsamlı yaması Leoben nihayet hazır. Yamanın ana özelliği geliştirilmiş uçuş kontrolleri. Böylece oyuncular uzak gemilerini otomatik kontrole bırakmadan özgürce uçurabilecekler. Oyun menüsündeki ayarlarda eski ve yeni uçuş kontrollerinden birini seçebileceksiniz. Yama ile yeni bir Battlespace-Sektör daha geliyor. Yeni sektör 9. seviye veya daha altı için uygun olacak. Düşük seviye PvP için güzel bir gelişme. Bunun dışında çok sayıda hata düzeltilmesi ve tasarım değişiklikleri geliyor.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

ŞİRİN MİRİN AMA FENA TEPİYOR BU PANDALAR -ALİ SEZGİN

YAZIYA BAŞLAMADAN söyleyelim, bu kesinlikle bir inceleme yazısı değil. Sırf Ekim sayısına yetiştirelim diye, ay sonunda çıkmış bir oyunu, hele ki *World of Warcraft* eklentisi gibi nesi iyi, nesi kötü anlamak için en az bir ay oynanması için üretilen bir oyunu, dört gün oynayıp inceleme yazacak kadar aklımızı yemedik henüz. Öte yandan bu süre içinde 90. seviyeye kadar karakter yetiştirdik, bütün bölgeleri gördük, senaryoları, "heroic" zindanları tadıp sizinle paylaşacak kadar bilgi edindik. Artık WoW oynamıyorum, onu bırakıp başka oyuna başladım gibi mazeretleri kabul etmiyoruz. Zira her Warcraft oyuncusunun bildiği gibi tilkinin dönüp dolaşacağı yer kürkçü dükkanıdır. Şu noktada karar verilmesi gereken tek şey bu dükkanın bizi aylarca hapsedip, kürkümüzü bizden alıp alamayacağı olacak.

Burning Crusade'i tek kelimeyle "İşgal" olarak tanımlarsak, *Wrath of the Lich King* "Savaş", *Cataclysm*'se "Yıkım" olurdu herhalde. Şimdiye kadar Mists of Pandaria'ya yönelik sayısız eleştiri duyduğunuzdan eminim. "*Kung Fu Panda'dan çaldılar!*"dan başlar "*oyunun kimliğini Asya pazarında yayılmak için bozuyorlar*"a kadar gider, Çin Seddi'ni Pandaria'ya kurarsanız o kafalarla. *Pandaria* bütün birikim ve yatırımını "keşif" duygusu üzerine kuruyor. Ortada hâlâ uğruna savaşacak çok şey var ama artık Blizzard bunu yaparken bir şehirde durup sırada beklemenizi istemiyor. Evinizden olmasa bile, şehrinizden çıkıp günlük görevleri, maceraları bulmanızı, nadir bulunan canavarlarla dolu bir macera yaşamanızı istiyor.

Cataclysm'i bir noktada bıraktıysanız veya olayları adamakıllı takip etmiyorsanız muhtemelen bütün gezegeni yok etmek üzere olan bir ejderhayla kapışırken, bir anda bambu ve panda dolu ortamlara nasıl geldiğimiz kafanızı karıştırmıştır. Thrall, Deathwing tehlikesiyle yüzleşmek için Horde'un komutasını Grom'un oğlu Garrosh'a devrettiği andan itibaren çatışmalar ve savaş hiç olmadığı kadar şiddetlenmişti. Garrosh'un tek yaptığı da bu değil aslında. Horde'u demir yumruğu altında yönetebilmek için Vol'jin başta olmak üzere neredeyse koalisyon oluşturduğu herkesle düşman olması da işin farklı bir yönü elbette. *Cataclysm*'e baktığınızda pek çok noktada Horde'un toprak kazanamasa bile daha ofansif duruma geçtiğini fark etmişsinizdir. Ormanlar yakıldı, karakollar yağmalandı ve hepsinden önemlisi *Mists of Pandaria*'dan hemen önce gelen son yamada gelişen olaylar çerçevesinde artık Theramore adasının yerinde koca bir krater var. *Mists of Pandaria* tam olarak bu olayların ardından gelişiyor.

Artık Deathwing'in bir tehdit olmaması, Alliance ve Horde'un ilgilerini dağıtacak hiçbir şey kalmadığı anlamına geliyor. Pandaren'lerin diyarı Pandaria'yı saran sisler de o anda ortadan kayboluyor. Kimilerine göre bu kader, kimilerine göreyse basit bir tesadüf, ancak ne olursa olsun yeni fırsatlar ve elbette ki ele geçirilecek yeni topraklara olanak veren bir durum söz konusu. Burada sırf Horde'u suçlamak da doğru olmaz. Alliance da Theramore olaylarından sonra Horde'un yaptıklarının kefaretini ödemesini bir hayli istiyordu. Bu noktada Pandaria bulunduktan sonra olayların Horde açısından nasıl geliştiğini şimdilik bilmiyorum, oyunun dergiye çıkmadan önce elime geçtiği kısa sürede işlerin Horde tarafına bakma şansı yakalayamadım ki.

İki taraf Pandaria'yı Tol Barad gibi ciddi tehditler veya olasılıklara açık görmediğinden olsa gerek ilk etapta bölgeye birbirlerinden önce yerleşme derdindeler. Görebildiğim kadarıyla bunu ilk ba-



Scarlet Halls değişmiş olsa da sevilen yönlerini aynen koruyor.



Taklitlerimizden sakınınız, 90. seviye olunca bile oyuna dört günde not vermeye kalkmıyoruz asla.

Dev kuşları öldürmenin en iyi yolunun üstlerine atlayıp kafalarına vurmak olduğunu herkes bilir. İşin iniş kısmı farklı bir hikâye elbette.



şaran Horde oluyor, bense tarafımın ünlü gemisi Skyfire'a atlayıp Gyrocopter'lar yardımıyla kampı dağıtmaya gidiyorum.

Pandaria'yı diğer bölgelerden ayıran en büyük gizem olan Sha ilk olarak burada çıkıyor. Sorun sadece Alliance ve Horde'un kapışması veya bunun kötü olması değil ortaya çıkan karanlık duygularda yatıyor. Korku, şüphe gibi duygular nedeni ve sebebi ne olursa olsun Sha adı altında vücut buluyor. Sha bu duygulara sahip bireyleri etkileyip değiştirebildiği gibi, kendi fiziksel formuyla da ortaya çıkabiliyor. Sha böyle bir şey işte; savaş alanında üçüncü bir taraf olarak bir anda ortaya çıkıp her şeye son verebiliyor. Şimdiye kadar iki tarafın kavgayı bırakıp bir araya geldiği durumların ancak ciddi tehditlere karşı olduğunu düşünürsek, bu durum isabet olmuş bile diyebiliriz.

BÖLGESİNİ BELLİ EDEN ORK

Özellikle zamana karşı yarıştığımdan 90. seviyeye gelmek biraz vakit alsa da şimdiye kadar WoW üzerinde gördüğüm en somut deneyimi yaşadım. Oyun hâlâ "Warcraft", yani bolca 10 tane kaplan kesip, 50 tane yılan öldürdükten sonra bunlardan 10 kafa toplamayı umma gibi durumlar var. Buna rağmen Pandaria oyuncuyu yönlendiriyor ve hikâye-görev dengesini gayet güzel oturtuyor. Macera Jade Forest'te başlıyor. Burası tam anlamıyla bir başlama noktası. Olaylar başlarda, klasik Horde Alliance çatışması gibi dursa da gerçekte, diğer bölgelerin temelini atan yapı taşları ve mimariyi ilk olarak burada görüyor olacaksınız. Mantid kontrolü altında olan Dread Wastes'ı saymazsak kalan bütün bölgeler aslında Jade Forest'ın farklı temalarla birleştirilmiş halleri. Yanlış anlaşılmasın, dağlık Kunlai Summit mesela şimdiye kadar bir devasa online oyunda en çok sevdiğim bölgelerden biri oldu. Cataclysm'de olduğu gibi her bölge ayrı telden çalıp, oyuncusuna kültür şoku yaşatmıyor ki bu iyi bir gelişme.

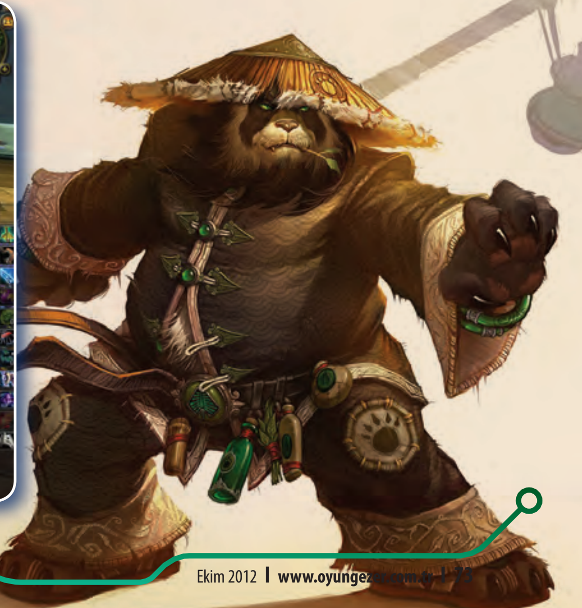
Görevlerin hemen hemen hepsinde senaryoya katkı yapan veya en azından bölgenin sunduğu öyküyü geliştiren detaylar var. Görevlerden bazıları o kadar sıradışı ki, bir bakmışsınız mağaranın tekinde yavru bir canavar bulmuşsunuz, bir iki görev sonraysa canavarcığı büyümüş buluyorsunuz. Sonrasındaysa sırtına atlayıp ortalığı dağıtmaya bakıyorsunuz. Alıştığınız tarzdaki Warcraft görevlerinden değil. Blizzard'ın oyuncuları yeni bir oyun aldıklarına inandırmasının tek yolu da bu zira.

Mists of Pandaria yeni yetenek sistemiyle aynı anda onlarca farklı yetenek kombinasyonuna ve bunların tercih edilebilir olmasına imkan vermeye çalışırken, diğer yandan karakterlerin ve oynanışın yeterince derin olmasını sağlamaya çalışıyor. Aslında yeni yetenek sistemi Pandaria öncesi *Cataclysm*'in son döneminde gelmişti ama o dönem oyun, nasıl derler... Tatil döneminde olmayan bir tatil köyü gibi boş olduğu için adam gibi yorum yapmak mümkün değildi. Yaklaşık 3,5 gün ve sayısız saat harcanan onlarca görevin ardından yetenek sisteminin neyin nesi olduğunu çözdüm diyebilirim. Alışılageldik saldırı rotasyonları ve taktikler yerli yerinde duruyor ancak bunlara tuz biber olacak yetenekler sınıfların oynanışını fazlasıyla değiştiriyor. *Diablo II* kafasındaki yetenek ağaçları artık geçmişte kaldı. Bunun yerine belirli seviyelerde üç farklı özel yetenekten birini seçmek gerekiyor. Söylediğim üzere Warrior oynarken Mortal Strike, Slam, Heroic Strike takılıyor, öte yandan ara sıra Dragon's Breath veya Avatar gibi yan özelliklerle eğleniyordum. Belirli yeteneklerin toplam hasar puanlarına ciddi anlamda etkisi var ama artık "Kılıç Fırtınası'nı aldım, bütün yeteneklerimi buna göre kuracağım" gibi bir şey söz konusu değil. Warrior ve Hunter başta olmak üzere sınıfların tamamını sadeleştirip oynanması kolay, ustalaşması zor hale getirilmişler ki bir DVO'da olması gereken budur bana göre.

Bilirsiniz, görev yapmak iyidir güzeldir ama çoğu DVO'da olduğu üzere World of Warcraft'ta hayat son seviyede başlar. *Cataclysm*'i nasıl bilirdiniz bilemem ama benim için DPS olarak kasabada sıra beklerken geçirdiğim anlardan başka bir şey aklıma gelmiyor. Hyjal, Stonecore iyiydi hoştu ama insan oynarken bile görevler bittikten sonra geri dönülmemek üzere tasarlandıklarını hissediyordu. Pandaria'da gerçekten insanlar şehirden çıksın diye neredeyse akla gelebilecek her şey yapılmış. Normalde zindan yapılarak toplanan Justice ve Valor puanları artık günlük görevlerden de kazanılabiliyor ama olay bu değil. Zamanında puanı kapıp, en yakın şehrin elemanlarına gidip kafanıza göre zırh, silah gibi ıvır zıvırlar almak mümkündü. Geçmiş zaman kipini kullandım, çünkü artık işler o kadar da kolay değil. Justice ve Valor puanlarınızı kullanacaksanız illa ki Pandaria'nın çeşitli bölgelerinde sizden yardım bekleyen çeşitli örgütlerden Reputation toplamanız gerekiyor. Bunu yapmanın en kolay yolu elbette ki günlük



Oyunun ilk günü -alışılageldiği üzere- görev yapmayı bırakın, gemiden inmek bile imkansızdı. Onlarca oyuncu Gyrocopter'leri zorlayınca ortaya bu görüntü çıktı





görevler. Ancak bütün haritayı temizlerseniz yaklaşık 1-2 haftada çoğu örgütün barlarını rahatlıkla doldurabilirsiniz.

HER SEVİYE ACITIR, SON SEVİYE ÖLDÜRÜR

90. seviyeye geldiğimi söylemiştim. Vaktim sınırlı olmasına rağmen, şimdilik bütün Heroic zindanları deneme şansı buldum. Yeni moda LFR'ler içinse hem eşya seviyem yetmiyordu, hem de henüz açılmamışlardı. Raid'ler için de aynı şey söz konusu. Benimle birlikte 90. seviyeye ulaşan tek bir oyuncu daha vardı, dolayısıyla siz bu yazıyı okuduğunuzda ben ancak raid yapıyor olacağım. Sunucuda kalmış oyuncularla ucundan bir dünya raid'i olan Sha of Anger denememiz oldu ama sonu iyi bitmediği için ona yorum yapmak doğru olmaz. Öncelikle level 90'da normal zindan diye bir şey yok, yapacaksanız illa ki Heroic yapacaksınız. O yüzden zorluk olarak *Cataclysm*'deki kadar zorlu olmadıklarını söyleyebilirim. Ben dahil pek çok oyuncu giriş seviyesini tutturabilmek için, hiçbir işe yaramayan alakasız eşyalar giyiyordu ki buna rağmen sorun yaşadığım veya pes ettiğim bir zindan hatırlamıyorum.

Gerektiği kadar keyif almadığımızı da söylemem gerekiyor. Kule savunması benzeri koridorlardan gelen düşmanları bombalarla indirdiğim ilginç anlar vardı ancak, genel olarak bölümler olması gerektiği gibi zorlayıcı değil. Bazılarının gerçekten akıllıca taktikleri ve iyi düşünülmüş sistemleri var ama bundan yıllar sonra aklımda sadece Mogushan Vaults'daki klan savaşı sahnesi kalır elbette. Bir de Scarlet Halls olarak değiştirilen eski Scarlet Monastery'nin içindeki yeni köpek ustasının hazin sonu. Ne olduğunu anlatıp keyfinizi kaçırmak istemiyorum, World of Warcraft gibi hafif bir oyundan beklemeyeceğiniz bir olay olduğunu söylemem ilginizi çekecektir.

Oyunun bu halini beğenip beğenmediğimi soruyorsanız, ilk izlenimlerimin olumlu olduğunu söyleyebilirim. Oyunun kaderini yaklaşık üç günde bitirilebilen görevleri değil de, 90. seviyesi sonrası belirleyeceğinden şimdilik yorum yapmak için erken. Yapanları da bu saatten sonra ciddiye almayın lütfen. Oyun bu haliyle oyuncuyu dışarı çıkarmak, görev yaptırmak boş bir şehirde bekletmemek için elinden gelen her şeyi yapıyor. Örgüt ödüllerini satan NPC'ler bile haritanın bir ucuna koyulmuş. Mists of Pandaria'yla ilgili ilk yorumlarım çok olumlu ama bir yandan da hâlâ oyunun gazında olduğumu hissetmiyor değilim. Net kararımı raid'lere başlayıp, günlük görevleri sürekli olarak yapmaya başlayınca vereceğim ki bu da gelecek ay olacak gibi duruyor. Mists of Pandaria sizi bu haliyle en az iki ay tatmin eder, ancak sonrası için konuşmak için daha erken.



Houndmaster, hayvanlara iyi davranmak konusunda önemli bir ders alıyor.



Oyuna bu kadar kısa sürede not vermek istemediğimiz için küçük bir ara karne yapıp oyunun özellikleri hakkında konuşmaya karar verdik. Mists of Pandaria'nın hangi dersten kalıp hangisini geçtiğini merak ediyorsanız sizi böyle alalım.

GÖREVLER & BÖLGELER

Farklı temalara sahip toplamda 6 bölge var. Hepsinin öyküsü ve ilerleyişi çok keyifli. Hemen hemen hiç sıkmıyor ve World of Warcraft'ın bariz şekilde en güzel tasarlanmış anlarına ev sahipliği yapıyorlar. GEÇTİ

SİLAHLAR & MODELLER

Level 86'da aldığım omuzluk 90. seviye eşyası olarak defalarca karşıma çıktı. Epik kalitedeki eşyalar dışında zırh ve silah çeşitliliği yok. KALDI

YETENEK SİSTEMİ

Daha basit ama daha eğlenceli yetenek sistemi hem çeşitliliğe, hem de bireyselliğe imkan veriyor. Sınıflar şimdilik çok dengeli değil ama arada bariz farklar yok. Yine de insan bazı yeteneklerin laf olsun diye koyulduğunu hissediyor. UCUNDAN GEÇTİ

ZİNDANLAR

Zindanlar Cataclysm'e göre daha kolay ve daha çabuk bitiyor. Oyuncuyu sıkmaması için pek çok bölüm canavarının değişik özellikleri ve öyküleri var. Senaryo sistemindeki bölümler keyifli değil, daha çok zamana karşı yaratık kesmece havası veriyor. Raid'lerse henüz yüzlerini göstermediler. GEÇTİ

Sonuç: Veli toplantısına bekliyoruz.

BLIZZARD'DAN ÖNEMLİ HABERLER VAR -HAKAN ÖZGÜL



StarCraft II: Heart of the Swarm Beta

BETA ÇIKALI YAKLAŞIK üç hafta olmasına rağmen, oyun ciddi değişikliklere girdi. Daha geçen ay oyunun neredeyse bittiğini iddia eden ben, şimdi biraz daha kötümserim zira Blizzard bu kadar değişiklik yapıyorsa, oyun 2013 başına sarkmış olabilir. Şimdi beraber ırk ırk neler değişmiş bir bakalım.

ZERG

Zerg'in en dikkat çeken birimi olan Swarm Host'un gücü, üç hafta içinde iki kez düşürüldü ama Zerg oyuncuları bu birimi kullanırken pis pis sırıtışlarına devam ediyor. Dar alanlarda oldukça etkili olan Swarm Host, bunun dışında Zerg oyuncusuna abluka, dikkat dağıtma ve harita kontrolü sağlama açısında benzersiz bir araç sağlıyor. Zerg, yeni uçan birimi Viper ile, Terran Mech ve Protoss Colossus'larına karşı ciddi bir silaha sahip olmuş. Viper'ın en etkili yeteneği olan Blinding Cloud, betanın ilk haftasında o kadar etkili oldu ki anında etkisi zayıflatıldı.
Bütün bunların dışında Ultralisk'lere yeni verilen Charge yeteneği ile onları savaş alanında daha çok görmeye başlıyoruz.

PROTOSS

Protoss'a gelen yeni dikkat dağıtıcı olan Oracle'ın yetenekleri beta çıktıktan kısa bir süre sonra tekrar düzenlendi. Betadan önce duyurulan ve Protoss oyuncularının dört gözle beklediği Scouting yeteneği Preordain oyundan çıkartıldı. Bu kendi başında Beta'da Protoss'a verilen en büyük nerf'lerden biri olabilir ancak onun yerine gelen yeni yetenek, uzun vadede Preordain'den etkili olabilir: Phase Shield.

Phase Shield yeteneği Fungal Growth, Corruption, Contaminate, Graviton Beam, Consussive Shells, Abduct, Revelation, Vortex ve 250mm Strike Cannon'un birimlerinizi etkilemesini engelliyor. Protoss oyuncularının gözleri bu listede EMP'yi ve Neural Parasite'ı da aradı eminim, ancak bu söz konusu değil. Phase Shield, EMP'nin görünmezlik kaldırma etkisini yok ediyor ve Neural Parasite'ın kullanılmasını engelliyor ancak büyünün etkisini kaldıramıyor. Bu yetenek TvP ve TvZ maçlarının kaderini değiştirebilir.

Protoss'a gelen yeni hava birimi Tempest'ın dev saldırı çapı neredeyse yarı yarıya azaldı ve Ultralisk, Thor gibi devasa birimlere karşı hasarı arttırıldı. Bu değişiklikler Tempest'ın saldırıya uğramadan uzaktan iş bitirici etkisini ortadan kaldırdı ve yerine daha kısıtlı bir işlev verdi.

Asıl büyük haberse Heart of the Swarm'ın başında kaldırılacağı açıklanan Carrier biriminin oyuna yeniden eklenmesi oldu. Eskisine göre bu birimin hiçbir farkı bulunmamasına rağmen, Blizzard'ın Carrier'la arasının iyi olmadığını tekrarlaması bize yakında ona yeni yeteneklerin ekleneceğinin habercisi olabilir.

TERRAN

Heart of the Swarm betası açıldığından beri Blizzard forumlarında dönen bir şakayı burada tekrarlamam gerek: Bir Terran'ın bir oyunu kazanma becerisi, kaç tane Warhound yapabildiğinden geçer. Bu yüzden olsa gerek ciddi biçimde Terran'ın her türlü tehlikeye cevap olarak kullanabildiği Warhound, oyundan çıkarıldı. Bu değişiklikle beraber Terran'a yeni bir birim gelebileceği fısıldananlar arasında.

Widow Mine birimi özellikle makul kaynak gereksinimiyle Terran oyuncuları tarafından bolca kullanılıyor ancak Widow Mine'ler patladığında etraftaki diğer Widow Mine'lara da hasar verdiği için bu birimi konuşlandırmak biraz mikro kontrol gerektiriyor. Uzun vadede Terran'ın etkili savunma ve harita kontrolü sağlayıcısı olabilir ancak Terran oyuncuları hâlâ onu keşfetmekle meşgul.

Yeni Combat Awareness özelliğiyle artık yamaçların ötesini de görebilen Reaper birimi, Terran'lara Reaper'ları oyun başları dışında da kullanma nedeni sunuyor. Blizzard'ın bu yeteneği Reaper'a vermesindeki amaç oyun sonunda işlevsiz hale gelen Reaper birimini tekrar kullanışlı hale getirmek olsa da, Terran oyuncuları hâlâ Wings of Liberty taktiklerinin daha işe yarar olduğunu bildiriyor. Kısacası Blizzard'ın Reaper birimiyle işinin bittiğini sanmıyorum.

Battle Hellion biriminde de bazı değişiklikler söz konusu. Artık kendilerini yapmak için bir Armory'ye ihtiyacınız var ve bu değişiklik Battle Hellion'ların oyunda ortaya çıkışını ciddi biçimde değiştirecek. Zaten şu an Zerg'lerin en çok şikayet ettikleri konu da bu olduğundan dolayı bu değişiklik onları gayet mutlu edecek. Bunun dışında Terran vs Terran oyunları da artık daha ilginç noktalara gelebilir.



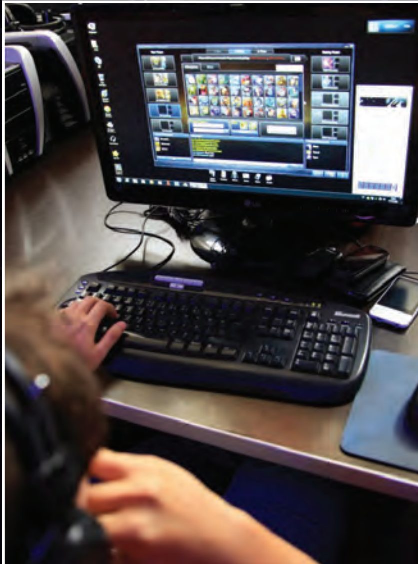


LOL ULUSAL TURNUVASI ELEMELERİ DEVAM EDİYOR

40.000 TL ÖDÜLLÜ TURNUVADA FİNALE ÇOK AZ KALDI!

Riot Türkiye, Türk eSpor oyuncularının özlediği ve Avrupa'da merakla takip ettiği organizasyonların bir benzerini Türkiye'de gerçekleştiriyor. Türkiye'nin her yerindeki oyunculara ulaşmak için toplam 7 eleme ile Türkiye'nin önemli ekiplerini bir araya getiren turnuvada, siz bu satırları okurken son eleme olan Kadıköy Adeks (Zoccos) da sonuçlanmış olacak. Elemelerin şampiyonları ise 5-7 Ekim tarihleri arasında GameX fuarında büyük final için mücadele edecek. Büyük finalde oyuncuları 25.000 lirası nakit para ödülü olmak üzere tam 40.000 liralık ödül bekliyor. Büyük ödülün yanı sıra Riot'ın oyuncular için çok büyük de bir sürprizi var. Turnuvanın birincisi, dünyaca ünlü FnaticRC LoL takımına karşı oynayacak! Bu birçok takımın hayalini kurduğu ve belki de kariyerlerinde bir kez yakalayabilecekleri bir şans. Ayrıca sürprizler bunlarla da sınırlı değil. Turnuva alanında birbirinden eğlenceli etkinlikler, farklı gösteriler, özel hediyeler ve çok daha fazlası Türk oyun severlerle buluşacak.





Son dönemlerin en büyük turnuvasında ilk eleme 15 Eylül'de İstanbul GameEkstra ve İzmir Milky Game Area'da başladı. İstanbul'un gözde takımları GameEkstra'da yerlerini alırken bizi asıl şaşırtan şehir dışından gelen oyuncuların ve takımların çokluğu oldu. Tabii minik oyuncularımızı da unutmamamız lazım. Bana sorarsanız GameEkstra'nın gözde takımı, dershanelerinden ve ailelerinden izin alarak eleme-ye katılan ilköğretim öğrencilerinden kurulu Pentakill oldu. Elemedeiki favori takımın final mücadelesiyse izlenmeye değerdi. Bir tarafta HWA.Kingston diğer tarafta PUMA.Turquality ekipleri müthiş bir çaba ile Gamex biletini almak için mücadele ettiler. Final maçında yüzü gülen ekip **PUMA.Turquality** oldu. İzmir'deyse sıcak bir hafta sonu gününde oyuncular Milky Game Area'da buluştu. Elemede Zone eSports ve New Generation gibi önemli ekiplerin arasından sıyrılarak bir sürprize imza atan **ATaR Gaming** finalde Zone eSports takımını yenerek ikinci bileti alan ekip oldu.

ESL Türkiye'deki online elemeler rekor bir katılımla gerçekleştirildi. East ve West sunucuları için iki ayrı eleme yapan ESL Türkiye'ye tam 205 takım kayıt oldu. Türk League Of Legends ekiplerinin ve topluluğun hangi boyutlara ulaştığını gösteren bir rekor bir rakama ulaşan ESL Türkiye elemelerinde kıran kırana geçen maçlara şahit olduk. 205 takımın mücadele ettiği turnuvada West sunucularında şampiyon, elemenin da favorisi olarak gösterilen **Dark Passage** oldu. Finale kadar başarılı bir oyun ortaya koyan DP, finalde Techopath'ı yenerek GameX biletini almayı başardı. East sunucularında ise 105 takımın mücadelesi görülmeye değerdi. Elemede Elo olarak da oldukça yüksek seviyede olan **League Of Dudes**, finalde CCGaming'i yenmesini bildi ve GameX biletini alan 4. takım oldu.



Efsaneler Ligi online elemesine katılan 32 takım da finale çıkmak için kıyasıya bir rekabete girdiler. Turnuvanın favorilerinden **Technopat** bir sürprize izin vermeden finalde güçlü rakibi New Generation karşısında galip gelmeyi bildi ve finaldeki yerini garantiledi.

Yılladır Anadolu takımlarının turnuva merkezi olan Ankara'daki elemenin merkezi ise Chatlak Cafe'ydi. Elemede finale kadar güzel bir oyun ortaya koyan ve rahat bir galibiyet alan **CoBHC** turnuvanın şampiyonu olmayı başardı.

23 Eylül'deki son elememiz de İstanbul Adeks Cafe Beşiktaş'ta gerçekleşti. 32 takımın katılımı ile gerçekleştirilen elemelerde favori takımlar sürpriz yaşatmadı. **HWA.Kingston** son elemeye kadar yaşadığı talihsizliklere bir dur dedi ve güçlü rakibi New Generation karşısında 2-1'lik skorla galip gelerek GameX biletini alan takım oldu.

Hem bizim için hem de oyuncular için çok hızlı ve hareketli geçen bir 3 hafta oldu. Finalden önceki son durağımız 29 Eylül'de Kadıköy Adeks (Zoccos) olacak. 5-6-7 Ekim tarihlerinde bu büyük turnuvanın kazananlarını belirlemek ve cesaret edebilirsek de FnaticRC'e karşı oynamak için Gamex'de olacağız. Sizi de bekleriz.

ASUS CS 1ON1 CUP SONA ERDİ

Kim demiş Counter-Strike 1.6 önemini yitirdi diye? Milyonlarca oyuncunun efsanesi Counter-Strike 1.6 eSpor arenasında, abisi Global Offensive'le çekişmeye başlamış olabilir ama bu geçiş sürecinde tüm dünyada 1.6 turnuvaları tüm hızıyla devam ediyor. 1on1 turnuvaların merkezi haline gelen ve her organizasyonu büyük kitlelere hitap eden ESL Türkiye çok güzel bir CS 1.6 organizasyonuyla daha oyun severlerle buluştu. Bir de buna ASUS'un muhteşem ödülleri de eklenince heyecan ikiye katlandı.

Yaklaşık 3 hafta önce kayıtlar için kapılarını oyunculara açan ESL Türkiye 375 kişilik bir organizasyona ev sahipliği yaptı. 4 farklı grupta 2 hafta süren elemelerin sonunda gruplarında son 8'e kalmayı başaran oyuncular büyük finale çıkmaya hak kazandı. Büyük finalde ise artık hataya yer yoktu ve oyuncular tüm dikkatini oyuna odaklamış bir şekilde mücadele etmek zorundaydı. Son 32 oyuncunun final mücadelesinde finale çıkan ilk isim Türk CS oyuncularının yakından tanıdığı **deNc** oldu. Rakibiyse yine Türk oyuncuların yakından tanıdığı **Ru3a**'ydı. Büyük finalde aim_skak-m4 haritasında sona ana kadar süren bir mücadele izledi oyun severler. Her iki taraf da şampiyonluk mücadelesinde adını zirveye yazdırabilmek için tüm tecrübelerini ve yeteneklerini sergiledi. Oldukça heyecanlı geçen final maçının sonunda kazanan 16-12 skorla Ru3a oldu! Rakibine göre daha kontrollü ve daha soğukkanlı oynayan Ru3a aldığı kritik ellerle şampiyonluğu hak etti.

ESL Türkiye'de ödüllü turnuvalarımız devam edecek. Siz de 1on1 yeteneklerinize güveniyor ve turnuvalardan haberdar olmak istiyorsanız www.esl.eu/tr adresini takip etmeyi unutmayın.



NEDEN ESPOR?

ESL Türkiye'yi Ekim ayında dünyaca ünlü progamer'lar ele geçirecek. Team Dignitas'tan William "Scarra" Li, Team Alternate'den Carl "ForellenLord" Lückmann, FnaticRC'den Lauri " Cyanide" Happonen, Moscow 5'dan Alexey "Alex Ich" Ichetovkin ve Joe Miller yaptığımız çok özel röportajlara göz atmayı unutmayın!



EMS 10. SEZON TÜRKİYE TEMSİLCİLERİ BELLİ OLDU

Takımlarını başarılı bir şekilde temsil eden Türkiye'nin önemli oyuncuları; şimdi sıra Avrupa'ya geldi. Geçtiğimiz haftalarda ESL Major Series Türkiye elemelerini ve Türk oyuncuların Avrupa arenası için ettikleri kıyasıya mücadeleyi geride bıraktık. Ama öncelikle ESL Major series nedir, ondan bahsedelim.

ESL'in en prestijli turnuvalarından birisi olan Major Series Avrupa'nın üst seviye takımlarının mücadele ettiği toplamda 34.000€ para ödülü dağıtılacak ve eSpor camiasının yakından takip ettiği üst seviye bir turnuvadır. Bu turnuvada ülkeler en iyi ekiplerini elemeler sonunda belirler ve Avrupa finallerine yollar. Tüm ülkelerin şampiyonları ise büyük ödül için son bir elemeye girer.

Kısaca EMS'ten bahsettikten sonra Türkiye elemelerine geçelim. Türkiye elemelerinde bu sene yer alan oyunlar League of Legends ve FIFA12'ydi. 12 gün süren kayıtların sonrasında katılımcılar EMS 10. Sezon Türkiye şampiyonu olmak için kıyasıya bir mücadeleye girdiler. Biz bu satırları yazarken FIFA12 elemeleri devam ediyordu. LoL tarafında ise elemelerimizi East sunucularında gerçekleştirdik ve kıran kırana geçen karşılaşmaların sonucunda EMS 10. Sezon Türkiye şampiyonu **Wicked summoners** oldu. Avrupa elemelerine katılma hakkı kazanan temsilcilerimize başarılar diliyor, bizi takip etmeye devam edin diye ekliyoruz!





LOL TÜRKİYE SUNUCULARI AÇILDI

RIOT RÜZGÂRI BİZİ DE VURDU!

-OĞUZHAN KILIÇARSLAN

Riot'ın hikâyesi 2009 Ekim'inde başladı ve kendisi bugün dünyanın en büyük oyun şirketlerinden biri haline geldi. Şirket 2011 yılı kazancını 400 milyon dolar olarak açıklandığında herkesin kafasındaki soru işareti aynıydı: F2P bir oyunla bu kadar kısa sürede bu kadar ciddi bir büyüme nasıl kaydedilebilmişti? Cevabı aslında çok basit: Müthiş bir pazarlama politikası, eSpor odaklı yatırımlar ve oyun içi gerçek para ile alınan envanterlerin çeşitliliği. Bu süreçte birçok ödüle sahip olmasının yanı sıra dünyanın en çok oynanan PC oyunu da haline geldi LoL. Nihayet Türkiye ofisinin de açılmasıyla birlikte yaklaşık 20 milyonluk genç nüfusa sahip ve 230.000 LoL oyuncusunu bünyesinde barındıran Türkiye pazarında büyük projelere imza atmaya başladı. Riot Türkiye ofisiyle birlikte gelen en büyük yenilikse tamamen Türkçe League of Legends ve özel Türk sunucusu oldu.

Uzun bir dönem sosyal medyada en çok konuşulan konulardan biri "Türk sunucuları açılacak mı, Türkçe dil desteği olacak mı" sorularıydı? Riot Games Türkiye ofisi kurulduktan sonra ilk olarak bu konu üzerinde duruldu ve Amerika ile ortak yapılan çalışmalar sonucunda tamamen Türkçe bir League of Legends oyunculara sunuldu. Tabii bu süreçte en heyecanlı kısım, ünlü seslendirme sanatçıları tarafından hayat bulan karakterlerin oyun içi videolarıydı. Haftada 3-4 kez yayınlanan videolar hepimizi eğlendiriyor, aynı zamanda da heyecanlandırıyordu. Tabii büyük bir sürpriz olarak açıklanan ünlü spor yorumcusu Murat Kosava'nın seslendirmeleri oyuna katılan en büyük renklerden bir tanesiydi. Onun o güçlü sesi ile "Sihirdarlar vadisine hoş geldiniz!" demesi ve oyun sonundaki "ZAFER" haykırışı, oyuncuları NBA finallerine götürdü mü bilmem ama pek çok oyuncuyu heyecanlandırdığına eminim. Tabii seslendirmelerden bahsederken, Cihan Ünal'ı da unutmamamız lazım; ama ona birazdan geleceğiz :)

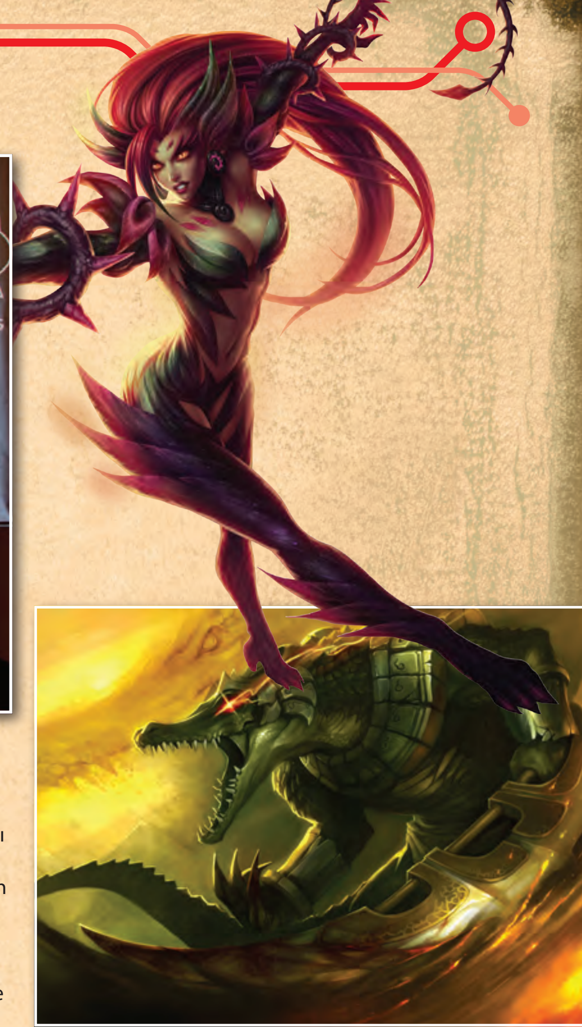
Oyunun seslendirmelerinde, karakterlerin verilen komutlarla birlikte kurdukları cümleler her an bir şeye şaşırmanıza sebep oluyor. İngilizce bilmeyen oyuncuların, uzun zamandır severek



Türkiye sunucusunun açılması şerefine tasarlanan yeni kostüm, Fatih Tryndamere!



Cosplay'ciler iş başında.



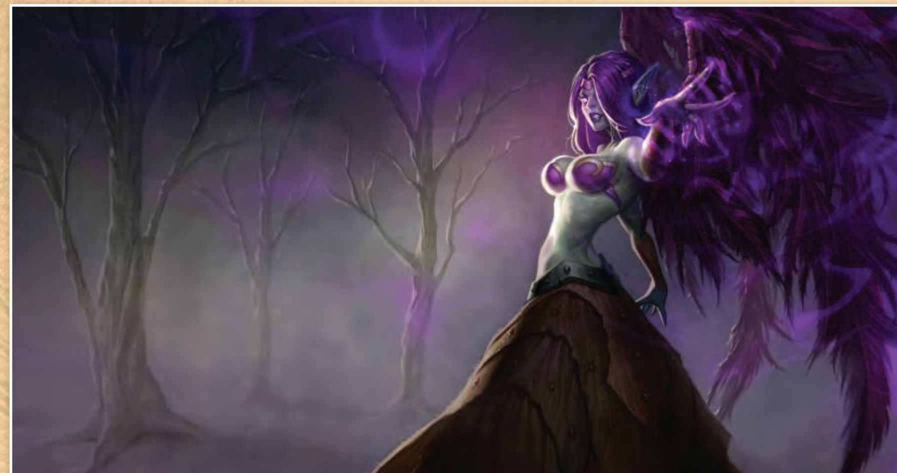
oynadıkları karakterlerin aslında tam olarak ne dediklerini anlaması ve oyundaki Item, Rune ve Masteries gibi geliştiricilerin içeriklerini tam anlamıyla öğrenmesi binlerce oyuncu için yeni bir deneyim oldu. Özellikle Riot Türkiye'nin oyunculara kapalı beta test sunucularında verdiği sınırsız IP & RP ile oyuncular Rune dizmeyi öğrenirken Rune'ların ne işe yaradıklarını da tam olarak anladılar. Birçok skin ve şampiyonu deneme fırsatı buldular. Bu hamlelerle Türkiye pazarına güzel bir giriş yapan Riot bir anda binlerce oyuncunun gönlünü fethetti.

Yaklaşık iki hafta süren kapalı beta test sürecinden sonra tamamen Türkçe bir arayüz ile oyuncularla buluştu LoL. Türk sunucularının açılmasıyla birlikte birçok yenilik ve avantaj da Türk oyunculara sunuldu. Bunlardan ilki, oyuncuların 30 gün boyunca iki kat IP ve iki kat XP kazanması oldu. Bu sayede Türk sunucularında oynayan oyuncular çok hızlı bir şekilde 30 level olabilecek ve eksik şampiyonlarını kısa süre içerisinde tamamlayabilecekti. Ben "eski sunucuma dönmek istiyorum" diyen oyunculardan da IP & XP avantajı geri alınmıyor. Yani orada da bu avantajdan yararlanabiliyorlar.

Türk sunucularına özel yenilikler bununla sınırlı kalmadı tabii ki. Bildiğiniz gibi Riot'ın ülkelere özel tasarladıkları karakter kostümleri oldukça ilgi görüyordu. Tıpkı Yunanistan, Romanya ve Kore gibi ülkeler için hazırlanan özel kostümlerden Türkiye için de bir tane yapıldı. Türk sunucularına özel kıyafet tasarımının kahramanı Tryndamere karakteri oldu. Karakterin yeni ismi artık **Fatih Tryndamere**! Ünlü sanatçı Cihan Ünal'ın sesiyle hayat verdiği Fatih Tryndamere oyun içinde tam bir Fatih Sultan Mehmet havası yaratıyor. Buna ek olarak kapalı betaya katılanlara Katarina ve Türkiye sunucularını tercih eden oyunculara ücretsiz olarak Brolaf kostümünün verileceğini de belirtmeden geçmeyelim.

Ya eSpor? eSpor için de Riot ilk organizasyonu ile taşları yerinden oynattı diyebiliriz. Halen devam eden Riot Ulusal League of Legends elemelerinde 17.500 Lirası nakit para ödülü olmak üzere tam 40.000 Lira değerinde ödül dağıtılacak. Bu konuyla ilgili ayrıntıları ESL sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Son olarak transfer işlemlerinden bahsedelim. Türk sunucularının açılmasıyla birlikte en az bir kez Türk IP'siyle oyuna giriş yapmış tüm hesaplar Türk sunucularına otomatik olarak aktarıldı ve tüm Türk oyuncular ücretsiz olarak Türk sunucularındaki yerini aldı. Bu durumdan hoşnut olmayan kitle için de tek sefere mahsus olmak üzere ücretsiz bir geri dönüş bileti hazırlandı. Yani West ve East sunucularında oynamak isteyenler, ücretsiz olarak eski sunucularına geri döndü. Tabii bu transfer sürecinde ufak tefek sorunlar da yaşanmadı değil. Taşınamayan hesaplar, geçiş Bug'ları, hesap aktarım işlemlerinin tamamlanmaması ve benzeri sorunları Riot yetkilileri 48 saat içerisinde sonlandırdı. Aşağıda en sık yaşanan sorunları ve cevaplarını derledik. Cevabını bulamadığınız sorular için de ***http://tinyurl.com/ogzlol*** adresine mesaj atmanız yeterli.



TRANSFER SIRASINDA SIK KARŞILAŞILAN SORUNLAR VE CEVAPLARI

Soru: Ranked Team uyarısı verip sunucuya geçmemi engelliyor, ne yapmalıyım?
Cevap: Bütün Ranked takımlardan ayrılmanız ve sonrasında oyun içindeki mağazaya girerek Türkiye'ye geçiş biletini alıp tekrar denemeniz gerekmekte.
Soru: Türk sunucusuna geçince Rune ve Mastery'lerimi kaybedecek miyim?
Cevap: Hayır, her şeyiniz aynı kalıyor. Eski sunucuda nasılsa öyle devam ediyorsunuz.
Soru: Brolaf hâlâ gelmedi, ne zaman aktif olacak?
Cevap: 1-2 haftalık bir geçiş süreci var. Bu sürenin sonunda hâlâ TR sunucularını kullananlara Brolaf verilecek.
Soru: Katarina kostümünü nasıl kullanacağız?
Cevap: Kapalı betaya katılan tüm oyuncuların mail adresine bir kod gelmekte. Oyunda mağaza kısmına girerek "kodlar" kısmından aktif edebiliyorsunuz.
Soru: IP ve XP takviyesinin süresi ne kadar ve sunucu değiştirirsek bu ayrıcalıktan yararlanmaya devam edebilecek miyiz?
Cevap: IP ve XP takviyesinin süresi 30 gün. Sunucu değiştirirseniz bu ayrıcalıktan yararlanmaya devam edebilirsiniz.
Soru: 1 tane East'te, 1 tane de West'te hesabım var. Bunlardan biri geçmiş, diğerini de geçirebilir miyiz?
Cevap: Diğer hesabınız aynı mail adresi ve ID ile alınmadıysa hesaplarınız otomatik olarak geçiriliyor.
Soru: Ben West'te 20 level'dım. Türk sunucularında XP takviyesi ile 30 olup West'e geçersem sorun olur mu?
Cevap:Hayır olmaz. Türkiye sunucularında kasıp 30 level olursanız 5 gün sonunda 30 level olarak West'e geçebilirsiniz.
Soru: Geçişler 1 kereliğine mi ücretsiz? Yoksa West'e geçtiğimde tekrar Türkiye sunucularına geçebilir miyim?
Cevap: Geçişler sadece bir kereliğine ücretsiz. İsterseniz West'e isterseniz East'e geçebilirsiniz. Sonrasında tekrar geçiş yapmak isterseniz bu hakkı RP ile almanız gerekir.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

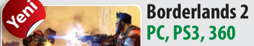
BİRBİRİNDEN GÜZEL, HEPSİ DE GÜNLERCE, HAFTALARCA OYNANACAK KALİTEDE OYUNLAR GELDİ. AMA HALF-LIFE 1'İ YENİDEN YAŞATMASI SEBEBİYLE BLACK MESA OLDU BİZİM AŞKIMIZ. ÜSTELİK DE BU SAYIDAKİ DVD'MİZDE!

FPS (First Person Shooter)



BLACK MESA
PC

Şu dünyada 8 yıl beklediğimiz nice oyun var ki çıktığında hayal kırıklığı oldular. Nice profesyonel yapım var "çıkmayaydı daha iyiydi" dediğimiz. Hatta ümidi kesip unuttuğumuz oyunlar bile var. Black Mesa otuz kadar oyuncunun, boş zamanlarında yaptığı ve bir dolar bile para kazanmadıkları bir mod olduğu halde, bu üç kategoriden de değil. O bambaşka bir skalada yer alıyor: Half-Life'a duyulan sevgiyle yoğrulmuş muhteşem bir çalışma Black Mesa.

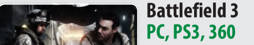


Borderlands 2
PC, PS3, 360

FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Counter Strike: Global Offensive
PC, 360

Karmaşık online FPS'lerden bunalan, hızlı bir takım oyunu oynamak isteyenler için CS'nin geri dönüşü muhteşem oldu.



Battlefield 3
PC, PS3, 360

Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.

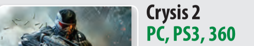


The Darkness 2
PC, PS3, 360

Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360

Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişememiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



Crysis 2
PC, PS3, 360

Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



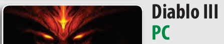
TORCHLIGHT II
PC

Torchlight'ın altını üstüne getiren Alchemist, tüm kıtayı yakmadan önce onu durdurmak size düşüyor. Bu esnada yüzlerce sandık açacak, binlerce silahı biriyle karşılaştıracak ve Diablo III'ten sıkılmış bünyenize terapi uygulayacaksınız. Temel olarak çok oyunculu oynanabilmesi haricinde ilk oyunla arasında büyük bir değişiklik olmasa da Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı olmuş.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360

Kesinlikle son yılların sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bir yıl olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



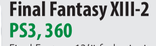
Diablo III
PC

1.04 yaması Paragon seviyeleriyle bir toparlanma sürecine giren Diablo III için merakla 1.05 yamasını bekliyoruz. Bakalım PvP ne zaman gelecek.



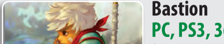
Legend of Grimrock
PC

Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



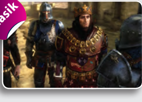
Final Fantasy XIII-2
PS3, 360

Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



Bastion
PC, PS3, 360

Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360

Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



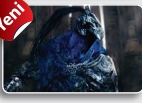
RESIDENT EVIL 6
PS3, 360

Dördüncü oyunla hem hikâye, hem oynanış olarak çok farklı bir yola giren Resident Evil serisi, altıncı oyunla birlikte evrimini muhteşem bir şekilde tamamlıyor. Üç farklı senaryo - ki her biri Resident Evil 5 uzunluğunda - ve yönetilecek altı farklı karakterle "Capcom kafayı mı yedi de normalde üç oyun veya altı DLC olarak bize kakalayacağı içeriği tek oyunda bize sunuyor?!" diye soruyor insan kendi kendine. Ama uyandırmayalım, biz bu yeni oyundan çok memnunuz çünkü!



Tekken Tag Tournament 2
PC, PS3, 360

Tam 12 yıl önce PS2 için çıkan TTT'ın yenisi, bu kez PlayStation 3 için karşımıza çıktı.



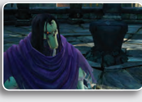
Dark Souls: Prepare to Die Edition
PC, PS3, 360

Dark Souls'un PC versiyonuna Games for Windows Live yüzünden kızgın olsak da, kaçırılmaması gereken bir oyun. Çözünürlük yamasıyla oynayınca şahane hale geliyor.



Sleeping Dogs
PC, PS3, 360

Çin'de geçen GTA değil, ondan çok daha fazlası. Batman'den sonra en iyi dövüş sistemlerinden birisi ve Hong Kong'uyla tam bir aksiyon fırtınası.



Darksiders II
PC, PS3, 360

Bu nesildeki sürpriz Hit oyunlardan olan Darksiders, Mahşerin Dört Atlısı'ndan Ölüm'ün hikâyesiyle devam ediyor.



Transformers: Fall of Cybertron
PC, PS3, 360

Transformer'ların gezegeninin yok oluş hikâyesinde son perdeyi oynamaya hazır mısınız? Fall of Cybertron aksiyon severlere yeni bir şeyler sunmuyor, ama gayet güzel.



Max Payne 3
PC, PS3, 360

Max'in aksiyonunu günümüzün teknolojisine o kadar iyi uyarlamışlar, multiplayer'la o kadar güzel birleştirmişler ki... Aksiyon türünün özünü içinde barındırıyor Max Payne 3.

Diablo III ve Torchlight II kapışırken, arkadan koşan hangi oyun sürpriz yapar dersin?

1. *Path of Exile. Bir F2P oyunundan beklenmeyecek kadar iyi... -TURGUT*
2. *Lineage Eternal çok fena bakıyor oradan. -ÖMER*
3. *Ben diyeyim. Borderlands 2! -BURAK*
4. *Diablo 3 Expansion! Fanboy alert!! Duuudduuuud! -EKREM*
5. *Grim Dawn çok şahane, çıksa ne güzel olur. -SİNAN*

Black Mesa'dan önce seni bu kadar kapıp götüren bir modla karşılaşmış mıydın?

1. *Bu ay yazdığım DayZ son dönemde vaktimin çoğunu yiyor zaten. -ALİ*
2. *Eski güzel Warcraft III günlerinden D-Day, Tower Defence ve DotA. -ÖMER*
3. *Modlarla aram hiç yok nedense ya. Oblivion'a bile kurmadım hiç, düşünün artık. =) -MUSTAFA BURAK*
4. *Black Mesa'yı oynayamadım ki, bilgisayarım olsa da kapıp götürse beni :(-EKREM*
5. *Command & Conquer'de (ilk oyun) Obelisk lazeri atan görünmez komandolarım vardı... I HAVE A PRESENT FOR YA! -SİNAN*

Açık dünya FPS'si, aksiyon oyunu felan oluyor da, sence en olmayacak açık dünya oyunu nedir?

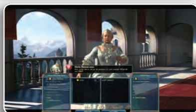
1. *Still Life buna güzel bir örnek aslında. Açık dünya bir şeyi ama neyi olduğu belli değil. -ALİ*
2. *Kinect oyunlarının. Başlı başına ızdırap sebebi olan bu sistemle açık dünyada kafayı yerdik sanırım... -TURGUT*
3. *Açık dünya dans oyunu olsa mesela? Sokaktan adam çevirip Oppa Gangnam Style!! -ÖMER*
4. *Yaşam simülasyonu. Sims'in daha detaylı halinin FPS tarzında olduğunu düşün, bebeklikten ölüme. Çık. -MUSTAFA BURAK*
5. *Sims'in açık dünyası olsa nası olurdu diye düşündüm, bilemedim. -EKREM*

STRATEJİ



Endless Space
PC
Uzayın sonu yok... O zaman bu mücadele niye? Herkese yetecek kadar uzay var. Ama işte, insanoğlu (ve yaratıkoğlu) doymak bilmiyor.

Orcs Must Die! 2
PC
Nedir bu Orc'ların bizden çektiği? Tek istedikleri biraz huzur... Ve bizim kellemiz... Co-op modunda yanınıza arkadaşınızı alın da gösterin günlerini!



Civilization V: Gods & Kings
PC
Civilization maceranız biter mi sandınız? Stratejilerinizin içine eklenen din ve casusluk unsurlarıyla Civ 5 artık daha derin.



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.

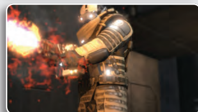
DVO & ONLINE



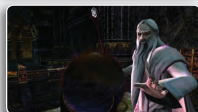
Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



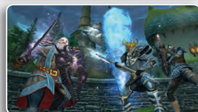
Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.



Blacklight Retribution
PC
Tamamen free2play olan Blacklight Retribution, Call of Duty benzeri kapalı mekanlarda hızlı piyasa çatışmaları sunan, çok kaliteli bir oyun.



Lord of the Rings Online
PC
Free2play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Black Mesa



Borderlands 2



Guild Wars 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Loot manyağı olduğumuz bir aydan sonra Dishonored gibi kaliteli bir hikâyeye dokunmak için sabırsızlanıyoruz!

EKİM '12	
007 Legends	PS3, 360
Anno 2070: Deep Ocean	PC
Assassin's Creed III	PS3, 360
Dishonored	PC, PS3, 360
FIFA Manager 13	PC
Forza Horizon	360
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit	PC
Medal of Honor: Warfighter	PC, PS3, 360
NBA 2K13	PC, PS3, 360, Wii
Painkiller: Hell & Damnation	PC
Ravaged	PC
Resident Evil 6	PS3, 360
Secret Files 3	PC
Skylanders Giants	PS3, 360, Wii, 3DS
Train Simulator 2013	PC
War of the Roses	PC
Worms Revolution	PC, PS3, 360
XCOM: Enemy Unknown	PC, PS3, 360

KASIM '12	
All-Stars Battle Royale	PS3, PSVita
Assassin's Creed III	PC
Assassin's Creed III: Liberation	PSVita
Call of Duty: Black Ops II	PC, PS3, 360
Emergency 2013	PC
Epic Mickey 2: The Power of Two	PC, PS3, 360, Wii, 3DS
Far Cry 3	PC, PS3, 360
Halo 4	360
Hitman: Absolution	PC, PS3, 360
Iron Sky: Invasion	PC, PS3, 360
LittleBigPlanet Karting	PS3
Need for Speed Most Wanted (2012)	PC, PS3, 360, PSVita
Omerta: City of Gangsters	PC, 360
Rift: Storm Legion	PC
Sonic & All-Stars Racing Transformed	PC, PS3, 360, PSVita, 3DS
The Sims 3: Seasons	PC

ARALIK '12	
Battlefield 3: End Game	PC

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



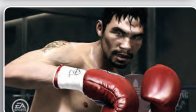
PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA

Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.

Quantum Conundrum
PC, PS3, 360
İlk Portal'ın yapımcısı Kim Swift'in zekasından fırlayan Quantum Conundrum, onun kadar ses getirmese de çok iyi bir zeka oyunu olmuş.

The Walking Dead
PC
Telltale Worlds'ün The Walking Dead serisi giderek TV dizisinden daha iyi bir hal almaya başladı. Çıkmış olan bölümleri gerçekten çok iyi.

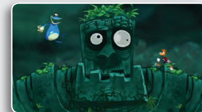
To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

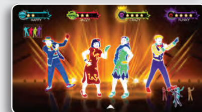
GARİP TÜRLER



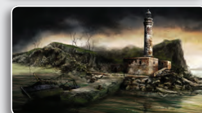
Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

ORGANİZE SANAYİ



TAŞINABİLİR EL PC'LERİ

Bu ayki haberlerimize bir bakarsanız hepsinin cep telefonları veya uygulamalarla ilgili olduğunu göreceksiniz. Dosya konularımızın da akıllı telefonlar üzerine olduğunu fark edeceksiniz. Her ne kadar incelemelerde oyuncu donanımı üzerinde dursak da, bu dönüşümü göz ardı etmek imkansız. Evimizdeki aslan parçası bilgisayarlarımıza gözümüz gibi bakıyoruz. Böyle kaslı donanımları, kocaman anakartları ve ekran kartlarını kullanmaya bayılıyoruz. Ama gelecekten kaçmanın imkanı yok. Eskiden burun kıvırdığımız cep telefonu oyunları artık yalnızca Tetris veya Yılan değil. Canavar gibi FPS'ler, strateji oyunları, RYO'lar da bu dünyanın bir parçası oldu. Android ve iOS işletim sistemlerinde de oyun oynuyoruz. Akıllı cep telefonları ve tabletlerin fiyatları hâlâ yüksek ama buralarda da fiyatlar normal seviyelere iniyor. Birkaç yıla kadar çoğumuz el konsolları kadar cep telefonumuzda da durmadan oyun oynuyor olacağız. Hatta belki de çoktan oynamaya başladık bile. Gene de telefonların ve tabletlerin ergonomi bakımından oyun için yaratılmadıkları bir gerçek. O yüzden bundan sonra Organize Sanayi'de daha fazla mobil ürün görürseniz şaşırmayın. Oralarda da keyifli işler yapılırken biz neden bundan mahrum kalalım ki?
Mert bu ay özel bir sebepten dolayı giriş yazısını yazamadı. Ama merak etmeyin, yağ kazanına düşmedi.
-BURAK AKMENEK

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection
BenQ
Logitech

BenQ XL2410T
Aerocool Touch 2000
Intel Core i7-990X
Aerocool Strike-X 1100W
Akasa Venom Vodoo
Geil Evo Corsa
Logitech G930
Asus Matrix Platinum GTX 580
Akasa Venom Toxic
Logitech G9x
Aerocool Strike-X
Team Xtreem S3 120 GB
Asus Maximus IV Extreme Z
Logitech G510
Western Digital Cavier Black
Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD Western Digital

AOC e2343Fi

iPHONE MONİTÖRÜ! -BURAK AKMENEK

APPLE VE FACEBOOK dünyayı nasıl bir hale getirdi Allah'ım! Apple ürünleri için tasarlanan binlerce farklı aksesuarı görmeye bir şekilde alıştık. Hatta Logitech gibi firmalar bu yıl ürün gamlarını bile Apple ürünleri üzerine yoğunlaştırdılar. Lakin iPhone uyumlu bir monitör görmeyi pek beklemiyordum. Gerçi bu yıl tüketici ürünleri fuarı olan IFA'da açıklanan ürünleri gördükten sonra önümüzdeki yıllarda bu tip melez ürünlerle daha çok karşılaşacağımıza eminim.

DUR iPHONE'UMU MONİTÖRÜME İLİŞTİREYİM
AOC e2343Fi'da bunu yapabiliyorsunuz. Hem de kablo falan kullanmadan. Çünkü monitörün destek ayağı aynı zamanda bir hoparlör ve üzerinde iPhone veya iPad'ini oturtabileceğiniz bir yuvası var. Bu yuva haliyle ürününüzü şarj da ediyor. Buradaki ayrıntı yuvanın, tüm benzeri ürünlerde olduğu gibi, ürününüzü kılıfsız olarak kabul etmesi. Yani yuvayı kullanacaksanız iPhone'unuzu kılıfından çıkartacaksınız ya da zorlayıp yuvayı kıracaksınız.

iPhone'u monitöre oturtunca şenlik başlıyor. iPhone'da bulunan müzik parçalarınızı çalabilir, videolarınızı görüntüleyebilir ve fotoğraflarınızı görebilirsiniz. Monitörün hoparlörleri çok kuvvetli değil. AOC'nin sitesinde gerekli bilgi verilmese de 2x4 Watt'tan yukarı olduğunu sanmıyorum. Aynı zamanda çok derin bir bas vermiyor. Yani öyle parti falan vermeyi beklemeyin. iPhone'daki video ve fotoğraflarınızı görüntülerken de bir boyut ve çözünülürlük sorunu yaşayabiliyorsunuz. Dikey fotoğraflar basık çıkabiliyor. Bir ebat ayarlaması yaptıktan sonra düzeliyor. iPhone yuvası sayesinde kolayca müzik dinlemek ve fotoğraflarınıza bakmak, hatta öğle arasında iPhone'unuzda bulunan bir filmi tam ekran seyretmek gerçekten keyifli. Monitörün arka tarafındaki ses çıkışı sayesinde fazladan hoparlör de bağlayabiliyorsunuz. Gene arka tarafta bir VGA, HDMI ve USB girişi var. Evet DVI yok. Bu yüzden ekran kartınızda sadece DVI varsa bu monitörden yüksek çözünülürlük almak için bir çevirici kullanmak zorundasınız.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: iPhone yuvası
Eksiler: DVI girişinin olmaması
Üretici: AOC www.aoc.com
Dağıtıcı: Logosoft www.logosoft.com
Fiyat: 339$ + KDV



Monitörün birincil tasarım amacı tabii ki oyun oynamak değil. Ama 23"lik, 2ms tepkime süresine sahip, 1000:1 gtg, 50.000.000:1 dinamik kontrasta sahip LED bir ürün olunca ve oyun dergisinde yer alınca haliyle oyun testlerimizi de yaptık. Oyunlarda yer yer çok hafif bir ışık sızması dışında bir sorun yaşamadım. Bu da çok göze batıp rahatsızlık vermedi. AOC, TN panele sahip. Bu sayede fiyatı uygun. Fiyattaki minik fark tamamen üzerindeki iPhone yuvasından kaynaklanıyor.
AOC bir taşla iki kuş vurabileceğiniz farklı bir ürün yaratmış. Eğer hem oyun oynayayım hem de iPhone'umun nimetlerinden faydalanayım diyorsanız tercih edebilirsiniz.





Casio G-Shock GB-6900AA ve GB-5600AA

YENİ G-SHOCK'LAR iPHONE UYUMLU
Bir süre önce bluetooth bağlantısına kavuşarak Android işletim sistemli telefonlarla göz kırpan başlayan Casio'un G-Shock'u, yeni eklenen modelleriyle birlikte iPhone'a sardı. Söz konusu modeller GB-6900AA ve GB5600AA, iPhone'dan bildirim alabiliyor, saati iPhone'a göre ayarlayabiliyor. Bunların yanı sıra eğer bu modellerden birine sahipseniz, alarm ve titreşim gibi ayarları kolayca yapabiliyor ya da saatinize "Hanimiş benim iPhone'um, neredeymiş sahibinin bi tanesi?" diye sorabiliyorsunuz. Ekim ve Kasım aylarında Japonya'da piyasaya çıkacak olan saatlerin fiyatıysa 230$.



Epson MG-850HD

iPHONE'LU PROJEKTÖRLE EĞLENMEK -BURAK AKMENEK



ARTIK BU ÜRÜNÜ DE gördükten sonra yazılarıma "iPhone'a ne kadar çok aksesuar yapıldı" cümlesiyle giriş yapmayı bırakıyorum. Bunun yerine tıpkı HDMI ya da VGA girişine takılabilen herhangi bir teknolojik ürün gibi bahsetmek daha doğru olacak sanırım.

TAM ÇALIŞMA ODASINA GÖRE
Epson MG-850HD, sonundaki HD takısına uygun olarak 720p görüntü verebilen ve DLP değil LCD teknolojisine sahip bir projektör. Projektör dendiğinde Organize Sanayi'ye 720p'den aşağısını kabul etmiyoruz. Onunla oyun oynayacağız, sunum yapacak değiliz. Epson'la oyun oynamadan önce giriş çıkışlarını kontrol ederken bir de baktık ki projektörün arkasındaki küçük tepsi aslında bir iPhone/iPod yuvası. Bu yuva projektörün içerisinden çekilerek çıkıyor ve daha da güzeli konnektörün alt tarafı oynak. Yani telefonun kılıfı Hello Kitty'li değilse, çıkartmadan bu yuvaya oturtulabiliyor. Hello Kitty'liyse bu projektörde çalışmıyormuş. Hatta projektör açılmayı reddediyormuş. Dile gelip yuvasını içine çekiyormuş haberiniz olsun.

Haliyle hemen iPhone'u takıp şu video senin, bu fotoğraf benim iPhone'un içerisinde ne varsa perdeye yansıttık. MG-850 HD'nin üzerinde 2 adet 10W'lık hoparlör olduğunu da gene bu deneme sırasında keşfettik. Daha da güzeli bu hoparlörleri projektör stand-by modundayken de kullanabiliyorsunuz. Yani projektör orta halli bir müzik seti de olabiliyor. Tek sorun iPhone'u taktıktan sonra aletin bunu görmesine karşın ekrana hemen yansıtmaması. Önce menüden fotoğraf modunu seçmeniz gerekiyor. Teknoloji bizi tembelliğe alıştırdı iyice, tek tuşla her şeyin olmasını istiyoruz artık. İsterseniz USB girişinden bir USB bellek bağlayıp oradaki video ve resimleri de görüntüleyebilirsiniz.

10W'lık hoparlörler sizi açmazsa, ki film seyrederken daha fazlasını arayacağınıza eminim, RCA girişlerinden evdeki ses sisteminizi bağlayabilirsiniz. Hatta mikrofon da bağlayabiliyorsunuz, yani berbat bir karaoke partisi bile verebilirsiniz. VGA girişi de var. Benim tek derdim bir tek HDMI girişi olmasıydı. Yani konsol bağlayabiliyorsunuz ama PC için çevirici aramak zorunda kalma ihtimali biraz can sıkıcı. Ürünle beraber gelen minik kumandayla aleti yönetmek ise çocuk oyuncağı. Yalnız şunu baştan söylemeliyim ki bu projektörü tavana asamazsınız, çünkü iPhone yuvası arkasında. Bu yuvaya ulaşmak için de bir şekilde aletin arkasına geçebilmeniz ya da elinizin ulaşabilmesi lazım. Sanırım bu yüzden projektörün rahat taşınabilmesi için yanına genişçe bir sap konulmuş.

2800 Lumens parlaklık ve 3000:1 kontrast oranı zaten bu ürünün projektör almak isteyenler için bir "ilk projektör" sınıfına girdiğini gösteriyor. Video seyrederken ya da oyun oynarken bir siyah netliği sorunu yaşadık. Projektör özellikle ışıklar kapalıyken siyahı tam veremiyor. Işıklar açıkken haliyle bu sorun daha az göze çarpıyor. Eğer evinizde projektör keyfi yaşamak istiyorsanız, nispeten uygun fiyatıyla rahatlıkla alıp kullanabilirsiniz. Zaten profeyonel ürünlerin fiyatları el yakarken böyle bir ürünle neden keyif yapmayalım?



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: iPhone yuvası, düzenli menüler
Eksiler: Siyahı net veremiyor.
Üretici: Epson www.epson.com.tr
İthalat: Index www.index.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Tecpro www.tecpro.com.tr
Fiyat: 699€ + KDV



Instagram Windows Phone'a Geliyor

Bİ MEEGO'YA GELMEDİ ZATEN!

Arkadaş ne MeeGo'ymuş be! Tamam zaten ölü işletim sistemi deyip de aldık ama bari ölmeden önce son isteğini yerine getirip bir iki kıyak geçseydiniz be! Instagram çakması programlar kullanmaktan başım döndü. Android ve iOS kullanıcılarından 80 milyonun üzerinde kullanıcı sayısına ulaşmış adamlar, kim ne yapsın MeeGo'yu di mi? Neyse. Instagram'ın bir diğer durağı da, yeni versiyonuyla şaha kalkan Windows Phone olacakmış. Bir sonraki işletim sistemini Windows Phone olarak düşünenlere duyurulur.

Google Glass Defilesi

GLASS, BU SEFER NEW YORK'TA ORTAYA ÇIKTI

İlk tanıtım videosu izlendikten sonra Google Glass için yapılan "Ooouuv! Vaaauuv! Fantastik!" tepkilerinin, Google I/O'daki tanıtımdan sonra "E iyiymiş"e kadar gerilediğini biliyoruz. Gerçi videoda izlediğimiz özelliklerin neredeyse hiçbirini görmedik daha ve Google Glass'ın daha çok yolu var. İşte bu yolda emin adımlarla ilerlerken Google Glass, mankenlerle birlikte New York Fashion Week dâhilinde düzenlenen New York Moda Haftası'nda görüntülenmiş. Ünlü olmasına rağmen adını daha yeni duyduğum modacı Diane von Fursterberg'ün defilesi imiş. İzlemek için şu linki tarayıcınızın adres kısmına yazıp "Enter" tuşuna basmanız lâzımmış: *http://bit.ly/QXVavA*



Logitech G600

20 TUŞLU ROL YAPMA OYUNU FARESİ -BURAK AKMENEK



ŞİMDİYE KADAR RYO'LAR ve FPS'ler için tasarlanmış bir sürü ürünle karşılaştım. Bu "fantastik" diye tanımlanabilecek ürünlerin hepsinin de oyuncuların değil tasarımcıların elinden çıktığına adım gibi eminim. Yüksek maaş çeki alan bu tasarımcıların karşısına bilgi vermesi için oyuncuları oturtup onlardan aldıkları bilgilerle tasarım yapmaya kalktıklarını rahatlıkla gözümün önüne getirebiliyorum. Her tarafından düğme fışkıran ve ancak elastik elli uzaylılar tarafından kullanılabilecek ya da birkaç deneme sonrasında elinize girecek kramplardan dolayı verdiğiniz parayı acıyıp bir kenara kaldıracağınız "şeyler"den bahsediyorum. Görüntü süper, ama işlev ı-ıh.

Bir yandan da elime gelen farenin markası Logitech olunca ve başında G takısı bulununca insan ümitlenmiyor değil. Çünkü Logitech'in ergonomiye verdiği önemi biliyorum. İşte bu düşünceyle G600'ü elime aldım.

20 TUŞ MU?!

Siz yukarıda yazdığıma bakmayın. Fare reklamlarında falan bu tuş sayısına farenin üzerinde hareket eden neredeyse tüm aksamlar eklendiğinden bu rakam şiştikçe şişer. Uygulamada klasik iki tuş ve tekerlek dışında bu fare üzerinde aslında aktif olarak kullanabileceğimiz 15 tuş bulunuyor. 15 tuştan birisi farenin üçüncü tuşu. Yani bu fare iki değil üç adet basılabilir büyük tuşa sahip. Yüzük parmağımız bunun üzerinde dinleniyor ve bu parmağı kullanmaya pek alışmadığımızdan alışana kadar yanlışlıkla sağ tuş diye buna basabiliyoruz. Geriye kalan tuşlardan 9'u en aktif olarak el atabileceklerimiz. Diğerlerine ancak ihtiyacımız olduğunda basıyoruz. G600'ün tüm tasarımında aslında en önemli nokta sol tarafında bulunan 12 tuş. Bu tuşların yerleşimi çok yakın olmasına karşın, tuş yapısı fareye bakmadan doğru tuşu baş parmağımızla hissederek kolayca ayırabilmemiz üzerine kurulmuş. Bunun için tuşlar altışarlı iki gruba ayrılıp eğilimli olarak birbirine bakacak şekilde konumlandırılmış. Böylece ilk altı tuşa elimizi attığımızda gerçekten de şaşırmadan doğru tuşu bulabiliyoruz. Farenin arka tarafına doğru kalan ikinci altılı grupta ise gene ilk üçü ucundan yakalayabiliyoruz ama son üç için baş parmağımızı kasmamız gerekiyor. Yani bu kısım ölü kısım. Ancak bir RYO oynarken çantaları açmak, karakter ekranına bakmak ya da haritayı açmak için atayabiliriz. Yani bir aksiyon içerisinde olmamamız lazım. Çünkü tuş sayısının çokluğundan dolayı başparmağımızla bu en arka tuşlardan öne doğru giderken de tuş dizilimini şaşırmamamız neredeyse mümkün değil.



ALIŞMAK İÇİN ALIŞMAYI İSTEMEK GEREKİYOR

Fareyi kullanmaya alışmak için şüphesiz biraz zaman geçmesi gerekiyor. Fakat alıştıktan sonra özellikle FPS'lerde her bombaya ayrı bir tuş atama keyfini yaşamaya başıyorsunuz. FPS demişken haliyle DPI ayarından da bahsetmek gerek. Fare 200 ve 8200 DPI arasında değişen ve tek tek ince ayar çekebileceğiniz bir aralıkta ayarlanabiliyor. Tek tuşla 5 farklı DPI arasında geçiş yapabiliyor ve 3 farklı profili farenin belleğinde saklayabiliyorsunuz. Profil geçişlerinde farenin arkadan aydınlatmalı yan tuşları renk değiştirebiliyor. Buradaki renk skalasını da istediğiniz renkte ayarlayabiliyorsunuz. Logitech'in oyun yazılımı bilgisayarınızdaki oyunları tarayıp istediğiniz oyuna göre profil yaratmanıza da imkan tanıyor. 2 metrelik örgü kabloya sahip olan farenin bize gelen rengi beyazdı. Bir de siyah rengi var. Bence böyle bir fare için fiyatı uygun.

G600 açıkçası şimdiye gördüğüm RYO odaklı ürünler arasında en makul tasarıma sahip olanı. Alışmak için haliyle bir süre kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Tuşları atamak çok kolay olmasına karşın tuş sayısının fazlalığından dolayı bir süre yanlış tuşlara basmanız işten değil. Ancak alıştıktan sonra RYO oynarken sıradan bir fareye geçmenizin çok kolay olmadığını da söylemeliyim.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Fazlasıyla ince ayar çekebileceğiniz yazılım
Eksiler: Uzun alışma süresi
Üretim: Logitech www.logitech.com
İthalat: Logitech www.logitech.com
Fiyat: 150TL + KDV



Western Digital My Net N900 Central

İSTEDİĞİNİZ YERDEN ERİŞİN -BURAK AKMENEK

EVİNİZİN İÇERİSİNDE istediğiniz yerden kolayca erişebileceğiniz ve bunun için illa ki kablolu ağa bağlanma zorunluluğu getirmeyen bir depolama alanı ister misiniz? Üstelik bu ürün bir de router işlevi görse? Böylelikle ister cep telefonunuzdan, ister dizüstü bilgisayarınızdan yalnızca kablosuz ağa bağlanarak film seyredebilseniz ya da dosyalarınıza erişebilseniz ne güzel olur değil mi? İşte WD bunu yapmış.



EVE KURUN

WD'in My Net N900 Central ürününü en iyi test edebileceğim yer evim olduğundan, aleti kaptığım gibi gelip eve kurdum. Eğer evinizde kablosuz internetiniz iyi çekmiyorsa bu alet erişim sorununu tamamen ortadan kaldırıyor diyebilirim. İçerisindeki 1TB'lık disk birçok dosyayı doldurabileceğiniz kadar büyük. Temel olarak bu cihazı ağınıza bağladıktan sonra dilediğiniz yerden kolayca erişip dosya atıp alabiliyor ve video stream edebiliyorsunuz. Tek sorun televizyonunuza bağlayamadığınız için kablosuz ağa bağlanabilme özelliğine sahip bir televizyona sahip olma şartı koşması. Deli gönül isterdi ki bu aleti HDMI'dan televizyonuma da bağlayıp uzaktan kumandayla bir medya oynatıcı gibi de kullanabilseydim, ama olmadı.

802.11n standardını destekleyen router, üzerideki tek USB yuvası üzerinden bağlanabilen bir harici diske de erişebilmenize olanak tanıyor. Üstelik dilerseniz yalnızca evinizden değil internete bağlanabildiğiniz her yerden de disklerinize erişebiliyorsunuz. Yapabildiği onca işin karmaşıklığına rağmen ürünün kurulumu çok kolay. 5 dakika içerisinde takıp sizi yönlendiren bir menü aracılığıyla kurulumunuzu gerçekleştirebiliyorsunuz. Yani illa ki ileri seviyede bir kullanıcı olmanıza gerek yok.

Yalnız kurmadan önce sürücünün son sürümüne sahip olduğunuzdan emin olun. Aksi takdirde menülere erişimde sorun yaşayabilirsiniz.

Veri aktarımında modeme ne kadar yakınsanız performansınız da o kadar iyi oluyor. Ev içerisinde çok sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Saniyede 170Mb'a kadar veri aktarımı görebilirsiniz. 1080p kalitesinde bir video aktarımında paketler 20 ila 35MB arasındaki değişkenlere ayarlanıyor ama haliyle seyir kalitenizden bir şey almıyor. Zaten bunun yapılma sebebi ürünün Fast Track özelliği. Eğer bir video görüntülüyorsanız, müzik dinliyorsanız ya da oyun oynuyorsanız yazılım sizin yaptığınız aktiviteyi algılayıp paket akışını ona göre düzenliyor. Yani ürün vaat ettiğini gerçekleştiriyor. İçerisindeki sabit diski değiştirememek ve 1 adet USB yuvasından daha fazlasını kullanamamak biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Bunun dışında bir sorun göremedim. Ha bir de 802.11ac standartlarına sahip kablosuz routerların piyasaya çıktığını göz önüne alırsak kablosuz aktarım hızında biraz geri kalacağını söyleyebiliriz. Ama bunu Western Digital My Net N900 Central'in tam performans göstermesi için bir handikap olarak saymak doğru olmaz. N900, özelliklerinin hakkını tam vererek çalışan iyi bir ürün. Fiyatı biraz düşerse bence kaçmaz.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Hızlı veri aktarımı, basit kurulum
Eksiler: Tek USB yuvası, değiştirilemeyen sabit disk
Üretim: Western Digital www.wdc.com.tr
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat: 349$ + KDV

Nokia Lumia 920 & 820

WINDOWS PHONE 8'Lİ YENİ NOKIA'LAR TANITILDI

Nokia, geçtiğimiz ayın başında New York'ta gerçekleştirdiği etkinlikle Windows Phone 8'li yeni Lumia'ları tanıttı. Üst seviye bir model olan ve tasarım açısından Nokia Lumia 800'ü andıran Lumia 920, 1.5GHz hızında çalışan çift çekirdekli Snapdragon S4 işlemcisi, 4.5" Nokia PureMotion HD+ WXGA IPS LCD ekranı (Clear Black teknolojisini de destekliyor ve muhteşem bir görüntü kalitesi var kendisinin), 8MP'lik PureView teknolojili ve bir Nokia klasiği olarak Carl Zeiss lensi kullanan kamerası, 32GB'lık depolama alanı ve en çok da göz alıcı tasarımıyla rakiplerine göz kırpıyor. Sarı, kırmızı, siyah, gri ve beyaz renklerde gelen telefonun bir diğer farklılığı da kablosuz şarj teknolojisini destekliyor oluşu. Kamera performansı göz alıcı olan telefonla (en azından reklâmlarda :), 30FPS'de 1080p video da çekebiliyoruz. Küçük kardeş Lumia 820'yse, benzer ancak biraz daha düşük donanım özelliklerini daha farklı bir kasada sunuyor. Abisinden farklı olarak 4.3"lik OLED WVGA ekrana ve microSD kartla artırılabilen 8GB'lık depolama alanı sunuyor. Kamerası da PureView desteklemese de, yine Carl Zeiss lense sahip, yine 8MP ve 30FPS'de FullHD video çekebiliyor. Lumia 920'den, kablosuz şarj destekli değiştirilebilen kapak seçenekleri ve mavi ile mor olmak üzere ekstradan iki farklı renk seçeneğiyle ayrılıyor. Her iki telefonun ön yüzünde de ekstradan kamera olduğunu ve son olarak Nokia'nın, kablosuz şarjın yaygınlaşması için çeşitli firmalar ve mağaza/hava alanlarıyla görüşmekte olduğunu belirtelim.







Uçtu Uçtu Shazam Uçtu

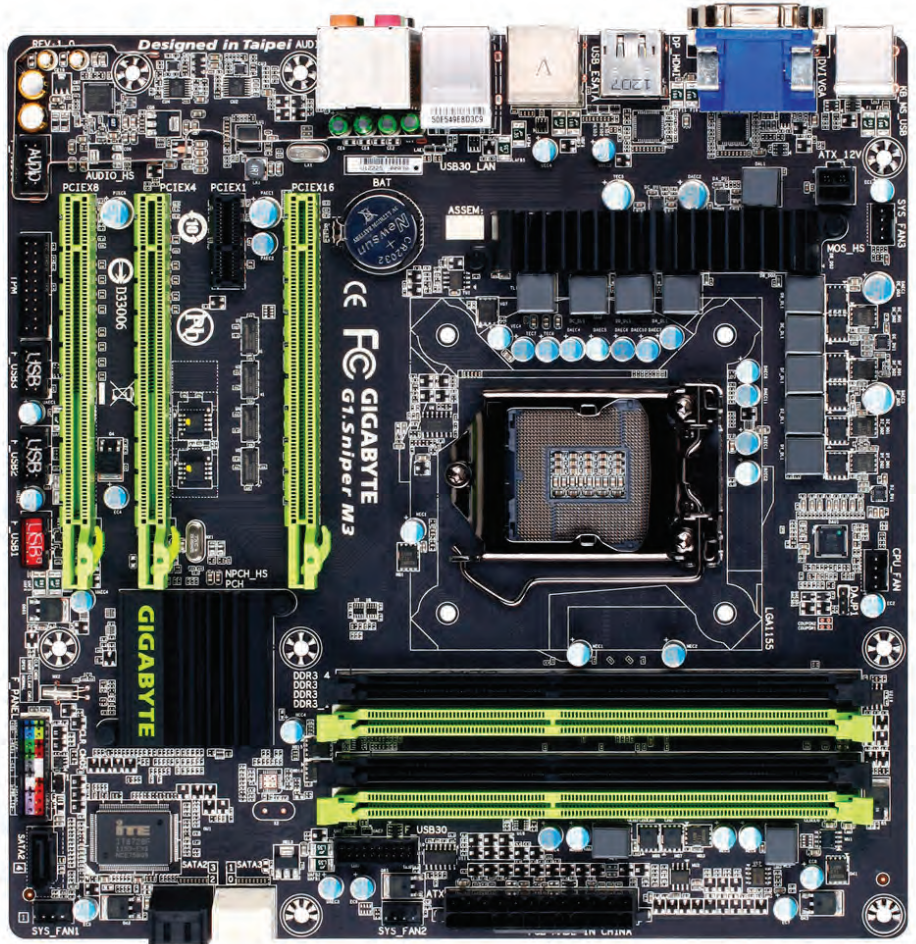
SHAZAM'IN KULLANICI SAYISI 250 MİLYONU AŞTI
Nokia N9 dışında herhangi bir akıllı telefon kullanıyorsanız Shazam'ı duymuşsunuzdur. Hemen şuradaki (*http://bit.ly/MJZEru*) videoyu izleyin ve öğrenin o zaman! Videoyu izleyen arkadaşlar olayın şokunu daha üzerlerinden atamadan geri kalanlara durumu anlatayım ben. Gerçi anlatacak bir şey de yok. Bilmediğimiz parçaları telefonumuza dinleterek hakkında bilgi edinebildiğimiz ve söz konusu parçayı satın alabildiğimiz, dizi ve filmlerde oynayan oyuncular hakkında bilgilere ulaşabildiğimiz, spor müsabakaları hakkında bilgileri takip edebildiğimiz, Twitter ve Facebook dostu, Nokia N9 düşmanı uygulama Shazam'ın kullanıcı sayısı 250 milyonu geçmiş işte. Spotta da yazıyor. Daha beni neden konuşturuyorsunuz kardeşim! (Not: Müzik dinletip indirme dışındaki özellikler, yeni gelecek olan güncellemelerle eklenecekmiş. Bilginize efenim.)

Gigabyte G1 Sniper M3

MİNİ ATX KAPIŞMASI -**BURAK AKMENEK**

YÜKSEK SEVİYELİ ANAKART piyasasında kan gövdeyi götürüyor. Hal böyle olunca savaş cephenin küçük bölgelerinde bile toprak kapma kavgasına dönüşmüş durumda. Asus'un Gene hamlesini gören Gigabyte, iddialı Killer serisinden M3 ile karşı ateş açıyor.

KASANI KAP GEL
Eğer kasanız küçükse ve değiştirmeyi kesinlikle istemiyorsanız fakat bir yandan da kasanın içerisinde güçlü bir sistem olsun diyorsanız, ya da LAN partiden LAN partiye koşuyorsanız mini ATX yapısında bir anakarta ihtiyacınız olacak. Günümüzün güçlü ve büyük ekran kartlarını küçük kasalara sığdırma konusunda büyük bir eziyet çekeceğinizi bir yana koyarsak, performans konusunda bu karta göz atmanızda fayda var. Gigabyte'ın bu kartı her ne kadar SLI/Crossfire desteğini 3 adet PCIe yuva desteğiyle sunuyor olsa da ilk bakışta kartın sıkışık yapısında bunları sığdırmanın zor olacağını söylemeliyim. Fakat tek ekran kartı kullanacağım derseniz yazının devamında ne olup biteceğini görebilirsiniz.
Öncelikle LGA 1155 desteği sayesinde Ivy ve Sandy Bridge işlemcilerinizi bu anakartta kullanabilirsiniz. Gigabyte yeşil ve siyah kontrastıyla göze hoş görünen bir tasarıma imza atmış. Ama bu bir dizüstü bilgisayar olmadığından ve tasarım kasanın içerisinde görünmeyeceğine göre diğer özelliklere geçelim. 32GB'a kadar (1600MHz) destekleyen 4 adet RAM yuvası sayesinde anakartta gereğinden fazla RAM'e yer verebilirsiniz. G1 Sniper M3'ün sade ve rahat tasarımı tek ekrankartı için bir sıkışıklık yaratmıyor. Fakat toplam 5 adet SATA desteği kartın depolama olanaklarını biraz kısıtlamış. Gene de kullanacağınız kasanın ebatları düşünüldüğünde bu mantıklı bir rakam. Arka tarafında dört adet USB 2.0, iki adet USB 3.0 ve birer adet Display Port ve HDMI yuvasının dışında birer DVI ve VGA çıkışı da bulunuyor (PS2'yi de unutmayayım). Yani aklınıza gelen tüm görüntü aygıtlarına kolaylıkla bağlanabiliyorsunuz. Bu anakartı yalnızca oyuncu bilgisayarı gibi değil çok güçlü bir multimedya bilgisayarı için de kullanabilirsiniz. Ses desteği Creative'in Recon3D çipiyle sağlanmış ve gerçekten çok yüksek bir performans veriyor. Çip, minik bir ses kalkanıyla korunma altına alınmış.



Killer serisinin ilk M-ATX formundaki üyesi olan G1 Sniper M3, hız aşırtma konusunda iyi bir performans gösteriyor. Kendisinden daha büyük yapıdaki anakartlara göre daha fazla voltaj arttırımına ihtiyaç duymasına karşın bu yükü kaldırabilecek kadar kaliteli malzemelerden üretilmiş. UEFI BIOS'un kullanımı çok kolay.

Özetle, G1 Sniper M3 ayakları yere sağlam basan bir anakart. Hız aşırtma şampiyonaları için üretilmemiş ama sıkı bir oyun sistemi toplamak isteyenler için nispeten uygun fiyatıyla iyi bir alternatif.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Güçlü ses ve mini ATX anakarta göre hız aşırtma performansı iyi.
Eksiler: SLI/Crossfire için çok uygun bir tasarımı yok.
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr, Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 210$ + KDV





Google Snapseed'in Peşinde

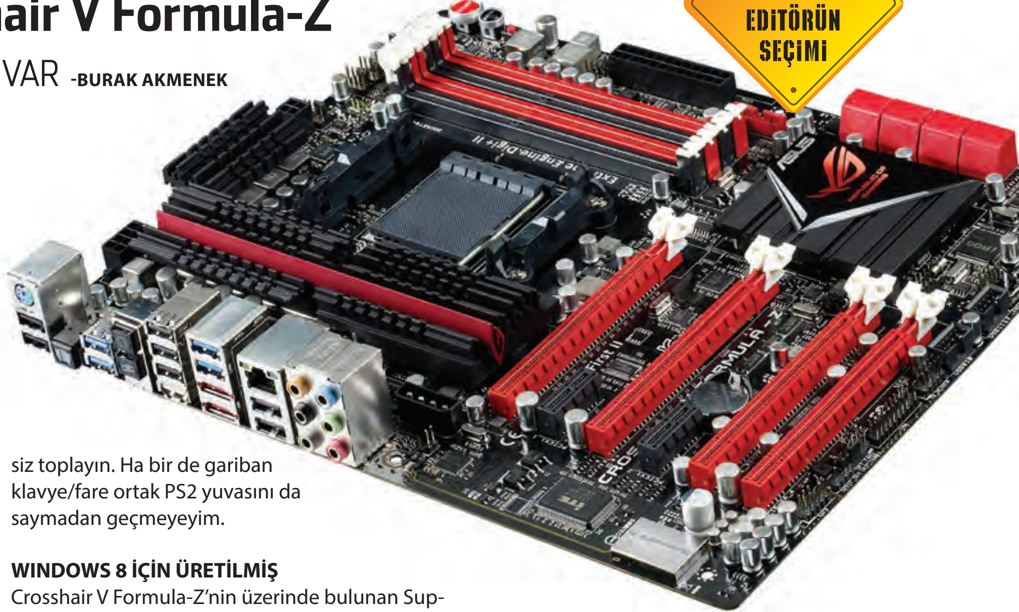
INSTAGRAM'IN RAKİBİ GOOGLE'IN BÜNYESİNE KATILIYOR

Google'dan Vic Gundotra, kişisel Google+ sayfasından Snapseed'in yaratıcısı Nik Software'i satın alacaklarını duyurdu. Gundotra'ya göre, Snapseed haricinde Color Efex Pro ve Dfine uygulamalarının da geliştiricisi olan Nik Software işini gerçekten çok iyi yapan bir şirket. Instagram'ın en büyük rakibi olarak gösterilen ve düzenlediğimiz fotoğrafları Facebook ve Flickr gibi sosyal paylaşım sitelerinde paylaşmamıza olanak sunan Snapseed'in de son derece başarılı bir uygulama olduğunu söyleyebiliriz. Ama satın almak için çok geciktiniz, Google alıyor kendisini. Teselli ikramiyesi olarak uygulamasını indirebilirsiniz (son olarak Snapseed'in 2011'in en iyi iPad uygulaması seçildiğini söyleyeyim de iyice moraliniz bozulsun).

Asus ROG Crosshair V Formula-Z

AMD KULLANICILARI İÇİN DE ROG VAR -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



YÜKSEK KALİTEDEKİ oyuncu sistemlerinde Intel işlemcilerin yer alması neredeyse her incelememizde kafadan kabul gören bir standart gibi oldu. Tabii ki sektörde Intel'in ağırlığı tartışılmaz. Ama Intel'den daha az bir pazar payına sahip olsa da bu AMD'nin zayıf olduğu anlamına gelmiyor. Hatta çok sıkı AMD kullanıcıları olduğunu biliyorum. Ama yüksek oyuncu sistemleri için elimize o kadar çok Intel işlemci kullanan anakart geliyor ki, biz de ister istemez onlara yer veriyoruz. Şu anda elimde AM3+ destekli bir ASUS anakart duruyor ve bu kart yıkılıyor!

NEREDEN BAŞLASAK?

Kartın birçok üstün özelliği var ama özellikle bu aylarda çok oyunculu oynanabilme özelliğine sahip bir çok oyunun ardı ardına geldiğini hesaba katarsak Game First teknolojisiyle başlayalım. Game First, anakart üzerindeki Intel yerel ağ kontrolcüsünü kullanarak bant genişliğinde oyunlara öncelik verip diğer uygulamaların aldığı payı kısıyor. Böylelikle dosya indirirken bir yandan da internet üzerinden oyununuzu bir sorun yaşamadan oynayabiliyorsunuz. Ama bu yalnızca sizin makineniz için geçerli. Yerel ağdaki diğer makineleri yönetemiyorsunuz. Yani siz oyun oynarken, ev arkadaşınız torrent'e abanırsa orada şişe, kalem gibi, kablosuz fare gibi uçabilen nesneler devreye giriyor.

Anakart, 4 adet PCIe 1 (2 adet 16x, 1 adet 8x ve 1 adet 4x) yuvasının yanı sıra 4 adet 2400MHz'e kadar destek veren RAM yuvalarına sahip. İki adet PCIe X1 yuvasını da unutmamak gerek. Sekiz adet SATA desteği (ikisi ASMedia), iki adet eSATA desteği, altı adet (ikisi anakart üzerinde) USB 3.0 ve on iki adet USB 2.0 (dördü anakart üzerinde) desteğiyle beraber bu anakarta bağlayabileceğiniz depolama ürünlerinin sayısını da artık varın siz toplayın. Ha bir de gariban klavye/fare ortak PS2 yuvasını da saymadan geçmeyeyim.

WINDOWS 8 İÇİN ÜRETİLMİŞ

Crosshair V Formula-Z'nin üzerinde bulunan Supreme FX III ses çipi tam PCI yuvalarının arkasına konumlandırılmış. Tabii ki Asus ve Creative'in ses kartları hassas kulaklar için üstün bir performans sunuyor ama anakartların üzerindeki ses çiplerini de gözardı etmemek gerek. Supreme FX III'ün performansı tatminkar düzeyde bir güç katıyor. Ses biraz sübjektif bir konu olduğundan sanırım şöyle bir örnek vermem daha doğru olacaktır: Kaliteli malzeme kullanmayan anakartların üzerindeki ses çipleri bir okul korosu kadar keyif verirken Supreme FXIII küçük bir Kızıl Ordu Korosu gibi. Paranızın hakkını görüntüyle değil performansla veriyor.

Başka bir özellik ise haliyle kullanmaya henüz aşina olmadığımız Fast Boot ve Direct Key. Fast Boot, sistem açılışı sırasında gereksiz taramaları ortadan kaldırarak sistemin daha çabuk açılmasını sağlıyor ama maalesef yalnızca Windows 8'le birlikte çalışıyor. Direct Key ise Quick Boot açıkken işletim sistemini daha çabuk açıyor ama Quick Boot, BIOS'a giriş basamağını atladığından BIOS'a girmenizi engelleyebiliyor.

ASUS her zaman olduğu gibi iyi bir iş çıkarmış. Eğer AMD kullanıcısıysanız bundan daha iyi bir üst seviye anakart göremiyorum.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Thunderbolt kartı için optimize edilmiş.
Eksiler: Soğutucusu büyük CPU fanlarını engelleyebilir.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 299$ + KDV

Asus HD7970

ASUS'UN AMD FARKI -BURAK AKMENEK

EVDEKİ MAKİNEME kurulu olan zavallı ekran kartım kastıkça cüzdanımın durumuna ağladığım için, yeni ekran kartlarını test ederken daha da bir mutlu olmaya başladım. Malum, işimiz hem donanım incelemek hem de oyun oynamak olunca donanım incelerken oyun oynamanın tadı bir başka oluyor.



REFERANS TASARIM OLMASINA KARŞIN FARK ATIYOR

Asus bizi DirectCU II soğutucusuna alıştırdığı için firmadan gelen hangi kartı elime alsam gözlerim önce bu soğutucuyu arıyor. Zaten adam gibi soğutucu üreten az firma var ve insan bu tip lükslere çabuk alışıyor. O yüzden ilk başta Asus HD7970'e karşı bir ön yargıyla yaklaştım. Evdeki ekran kartım da referans tasarım olduğundan ve hız aşırtma yaptığımda fanı deli gibi bağırtmak zorunda kaldığımdan, referans tasarımlara fena halde kılım. Fakat Asus'un test sonuçlarını alıp, performansını görünce fikrim kısmen değişti. Öncelikle şunu söyleyeyim, bu kart Organize Sanayi'de test ettiğimiz en hızlı 7970. Değerleri referans değerlerin üzerinde olmamasına karşın kart referans tasarımdan ortalama 10 FPS daha fazla performans gösteriyor. Sentetik benchmarkları attıktan sonra başımın belalısı Blacklight Retribution'ın başına geçip kendimi oyundan oyuna verdim. Kart, en yüksek ayarlarda bile hiç isyan etmeden çalıştı. Daha sonra Battlefield 3'e geçtim. Özellikle kapalı alanlarda, yani Close Quarters haritalarında oyundan oyuna aktım, gene bana mısın demedi. Hani kapıp eve götürecektim, kendimi zor tuttum.

Asus HD7970'in grafik işlemcisi 925MHz'te çalışıyor. Üstünde 3GB, 5.5GHz'lik bellek var. 8+6 güç girişlerine sahip ve yük altındayken güç tüketiminde referans tasarımdan 30W daha az elektrik harcıyor. Yani fabrika çıkışlı bir 7970'e göre daha hızlı ve daha hesaplı. Asus burada bile farkını ortaya koyuyor. Tabii ki performans söz konusu olduğunda NVIDIA'nın en hızlısı 680'e göre daha aşağıda, ama aradaki fark %6'larda. Lakin özel soğutucuya ve fabrika çıkışlı hız aşırtmalı kartlara göre kıyaslama yaptığımızda fark %15'lere kadar çıkıyor. Zaten üst seviyelerde farkları bu ufak yüzdeler belirliyor ve daha fazla FPS ve daha az sıcaklık olarak bize geri dönüyor. Asus, standart bir tasarımda bile fark yaratabileceğini ortaya koyuyor.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Hız aşırtmaya çok açık değil.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 549$ + KDV

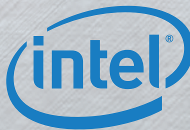
Monster Purity Pro Wireless Stereo Kulaklık

NOKIA BİR CANAVAR YARATTI!

Genel olarak beğendiğim (ama çok pahalı olduğundan elimi süremediğim) bir marka olan Monster ile Nokia'nın yaptığı işbirliği açıklanalı epey zaman oluyor. Bu işbirliğinin yeni meyvesi Purity Pro Wireless Stereo kulaklıklar da, tasarım ve özellikleriyle isminden sıkça bahsettirecek gibi (en azından ben burada bol bol bahsederim). Bluetooth ve NFC özellikleriyle kablosuz bağlantının olumlu anlamda suyunu çıkaran kulaklıklar, Nokia'nın Lumia 920 ve 820 ile paletine eklediği yeni renklerden nasibini almış: Siyah, sarı, kırmızı ve beyaz. Türkiye'ye ne zaman gelir bilinmez ama yurtdışında da fiyatının 300 avro civarında olacağını düşünürsek, bu yeni canavarların fiyatının epey tuzlu olacağını tahmin edebiliriz. Ki zaten Pendik'te satılan çakma Beats'ler dışında bir tane ucuz Monster kulaklığı görmedim ben. Gören varsa insanlık namına bana e-posta atsın. Haber bekliyorum.



Intel Haswell TSX ile Thread'lere bakım



Intel, Haswell işlemcileriyle beraber TSX (Transactional Syncronization Teknolojisi) özelliğinin de geleceğini duyurdu. Peki bunun anlamı nedir? En anlaşılabilir haliyle siteminizde ne kadar çok çekidek varsa onları maşgul edecek daha fazla thread'e ihtiyacınız olması anlamına geliyor. Ama haliyle daha çok thread eklemek öyle kolay bir iş değil çünkü günümüzde birçok yazılım bunlara yükleyecek iş bulma konusunda o kadar da başarılı değil. İşte TSX, daha fazla thread'le başa çıkabilecek kodları üretme konusunda yazılımcılara yardımcı olacak. Böylece 4. nesil Intel işlemciler daha da verimli çalışacaklar. Yazılım donanımı ittirirken galiba bu kez donanım yazılıma yardımcı olacak, siz ne dersiniz?

Yeni iPod'lar Tanıtıldı

KAFALAR KARIŞIK

Apple, iPhone 5 ile birlikte 5. nesil iPod Touch ile 7. nesil iPod Nano'yu tanıttı. iPhone yazısında okuyabileceğiniz, Siri de dâhil olmak üzere tüm iOS 6 özelliklerini bünyesinde barındıran Touch, iPhone 5'in 4"lik 1136x640 piksel retina ekranına da sahip. 32 ve 64GB'lık hafızası, Bluetooth ve Wireless 802.11n kablsosuz bağlantı özellikleri ve ekstra güvenlik için arka kısmına takılan bilekliğinin yanı sıra yeni Touch, ilk olarak iPhone 4S'te kullanılan 5MP'lik iSight kamerasıyla da son derece başarılı (ve istenildiğinde panoramik) resim ve 30 fps'de 1080p video çekebiliyor. 40 saate kadar müzik, 8 saate kadar da video oynatma süresi sunan ve gücünü çift çekirdeli Apple A5 işlemciden alan beşinci nesil Touch, anotlanmış alüminyum kasasında gri, siyah, turkuvaz, açık yeşil ve kırmızı renklerine yer veriyor. iPod Nano ise, yeni nesliyle bu renklere koyu yeşil ve pembe seçeneklerini de eklemiş. Klipsli tasarımını geride bırakarak özüne dönen Nano, 2.5"lik 240x432 piksel çoklu dokunmatik ekranı vasıtasıyla yeniden video izletme kabiliyetine kavuşuyor. Bunların yanı sıra yeni Nano'ya bir "Home" tuşu ve sol yan üst kısmına kolay kontrol için tuşlar eklenmiş. Tam şarjla 30 saatlik müzik ve 3.5 saatlik video oynatabilen Nano, iPod Touch gibi yeni Lightning bağlantı noktası ve EarPods kulaklıklar kullanıyor. Sadece 16GB'lık versiyonu bulunan yeni Nano'ya, Bluetooth özelliği de eklenmiş. Son olarak kardeş Shuffle'ın da, aynı özellikleri (2GB hafıza, VoiceOver, Genious Mix'ler vs.) Nano'nun renkleriyle birleştirmiş olduğunu belirtelim. Hafıza seçeneklerine göre fiyatlandırmaysa şu şekilde: iPod Touch 299$/399$, iPod Nano 149$, iPod Shuffle 49$.

Toshiba X770-10N

TASARIMI GÖZ ALIYOR -BURAK AKMENEK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR tasarımları birbiriyle yarışıyor. Haliyle hepimiz masamızda güzel bir dizüstü bilgisayarı görmek istiyoruz. Büyük elektronik mağazalarına gittiğinizde hepsi bizi raflardan çağırıyor. Zaten raflara ilk baktığınızda gözlerimiz sıkıcı gri yada siyah renkteki bilgisayarlardan çok tarzı olan modellere kayıyor. Pazarlamacılar da bunun farkında olduğundan buz mavisi, piyano siyahı, alev kırmızısı gibi isimlerle aklımızı çelmeye çalışıyorlar.

Toshiba böyle isim oyunlarına kaçmamış ama tasarımına bunu yansıtmış. Griden kırmızya kaçan bir renkle tasarımın albenisini tamamlamış. Harman Kardon hoparlörlerini bence çirkin görünen ama sert plastikten yapılan bir korumayla kapatmış. X770-10N gerçekten de ilk bakışta göz alıyor. 17.3"lik ürün 1600x900 çözünülürlüğe, Intel Core i7-2630QM işlemciye ve NVIDIA GeForce GTX560M grafik kartına sahip. Sistem 8GB bellek ve 750GB sabit diskle kendini tamamlıyor. Burada 1600x900 çözünülürlük ilk göze çarpan ve biraz can sıkan bir özellik. Böyle büyük bir ekrana sahipken full HD çözünülürlüğü ancak HDMI'dan alabilmek insanı kısıtlıyor. 3 adet USB 2.0 ve bir adet USB 3.0 yuvası da var. Haliyle VGA çıkışı da var. Yani monitöre bağlayıp oyun oynayacaksanız bir de DVI çevirici kullanacaksınız.

Yukarıdaki özelliklere bakarsak bu makine çok güçlü bir iş istasyonu, film seyretmek ve müzik dinlemek için ideal ama sıkı oyunculara göre değil. Ha, düşük çözünülürlükle oyun oynarım, zaten benim derdim çalışmak ve ara sıra film seyretmek, bir de etrafımdakilere güzel bir bilgisayarım var diye hava atmak derseniz o zaman X770-10 tam size göre. Üzerindeki tek tuşla ekonomik moda aldığınızda pil sizi 2 saatten daha uzun süre götürecektir. Ama oyun oynamak istiyorum derseniz başka sulara yelken açmanız gerek.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık görünüşü
Eksiler: Düşük çözünürlük, performans
Üretici: Toshiba www.toshibatr.com
Dağıtıcı: TNB A.Ş. www.toshibatr.com
Fiyat: 3000TL + KDV

Google Nexus 7

GOOGLE YAPMIŞ -BURAK AKMENEK

TABLET PİYASASI gün geçtikçe çeşitleniyor. Açıkçası ben bundan son derece memnunum. Bu tip aletlerin hayatımızda daha da yer alması ve her yerden internete bağlanıp sosyal ağlara akmak ya da daha rahat iş yapmak işime geliyor. Samsung Note gibi 7 inçlik ürünlere ise bir başka sempatiyle bakıyorum çünkü hem telefon hem de tablet olarak kullanılabiliyor. Yani aslında 7 inç ara bir ebat olmasına karşın işe yarıyor. O zaman Asus'un Google için ürettiği 7 inçlik Nexus 7 neden kullanılmasın?

UYGUN FİYATLI OLACAK İNŞALLAH

Google'ın daha geniş kitlelere yayılmak için makul bir fiyatla yurt dışına sunduğu, fakat yüksek vergilerimiz yüzünden bizim bu keyfi o kadar rahat yaşamayacağımızı düşündüğüm Nexus 7 tam bir tablete giriş ürünü. Fakat bu cümlemden dolayı Nexus 7'nin zayıf ve ağır bir ürün olduğu fikrine kapılmayın. 1280x800 çözünülürlük sunan bu ürün 1.3GHz'lik bir Tegra 3 işlemciye sahip. Tegra 3 işlemciler 4 çekirdekli ve oldukça güçlüler. Aslında 5 çekirdeğe sahip ve 4 çekirdeği gerektiren bir iş yapmıyorsak daha düşük frekanstaki tek çekirdek aleti çalışır vaziyette tutarak pil tasarrufu sağlıyor. Yani bir mobil işlemci olmanın hakkını veriyor. 1GB RAM'e sahip Nexus 7'nin bize teste gelen versiyonu 16GB depolama alanına sahipti. Aslında bir de 8GB'lık versiyonu var ama Android işletim sistemi zaten 2GB yediğinden elimizdeki üründe 13 küsurluk boş alan vardı. O yüzden 8'liği pek tavsiye etmiyorum.

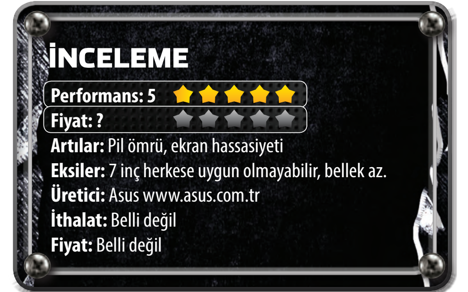
320 gram ağırlığındaki ürün yaklaşık 1cm kalınlığında. Ekran Gorilla Glass, yani darbelere karşı dayanıklı. Arka tarafı polikarbon alaşımlı bir maddeyle yapılan sağlam bir kaplamaya sahip. Haliyle elinizden kaymıyor. Ürünün üzerinde açma kapatma ve ses ayar tuşları dışında bir tuş bulunmuyor. Android 4.1.1 sürümüne sahip ürün aslında bir önceki 4.1 sürümüyle satılıyor, bizim elimizdeki güncellenmişti. Tabii ki 3,5'luk ses girişine sahip ürünün maalesef bellek kartı vs. girişi yok. Yani bulut depolama alanlarına ve dahili hafızaya mahkumsunuz. Oyun oynarken veya film seyrederken yaklaşık 8-8,5 saatlik bir kullanım süresini testlerimizde gördük. İnternette gezinmek ve mail cevaplamak vb. işler için bu süre 10 saati bulacaktır. Mobil bir cihaz için muhteşem bir pil süresi. Dokumatik ekranın kullanımı son derece rahat. Hiç algılama sorunu yaşamadık.

Google, rahatlıkla oyun oynayıp film seyredebileceğiniz ve hem çantanıza veya cebinize sığacak kadar küçük hem de rahatlıkla kullanılabilecek kadar büyük bir cihaz yaratmış. Böyle bir cihazda oturup makale yazamazsınız belki ama NFC, Wi-Fi, Blutooth gibi bir çok özelliği ile kolaylıkla kullanabilirsiniz. Çocuğunuzun ilk tableti olabilir, sizin ilk tabletiniz olabilir ve oldukça keyif alabilirsiniz. Google'dan daha da güzel hareketler bekliyoruz.









İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: ?

Artılar: Pil ömrü, ekran hassasiyeti

Eksiler: 7 inç herkese uygun olmayabilir, bellek az.

Üretici: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Belli değil

Fiyat: Belli değil

İran'da Yeni Yasak



GOOGLE BLOKLANDI

İran'dan yeni bir yasak daha. Reuters'a göre Google'ın arama ve Gmail servisleri İran'da halka yasaklandı. Oldukça kabarık bir yasaklanan URL'ler listesine sahip olan ülke, özellikle Arap ülkelerinde infiale yol açan Müslümanların Masumiyeti filminin videolarını bu yasağa sebep olarak göstermiş. Ülkenin zaten bir süredir kendi internetini kurmaya çalıştığı bilinen bir gerçek. ABD-İsrail desteğindeki Stuxnet ve Flame virüslerinden korunmak ve ulusal güvenliğini sağlamak adına bu çalışmaya başlandığı ve çalışmanın ilk aşamasının tamamlandığı ise Tahran'daki yetkililer tarafından açıklanmış durumda. Şu anda yasak yalnızca URL üzerinden yapılmış, IP bazlı bir uygulama yok. Fakat ülkenin kendi internetini kurmak adına ikinci safhaya geçmesi durumunda neler olacak onu da artık bekleyip göreceğiz.

Toshiba'nın miniği

TOSHIBA DÜNYANIN EN KÜÇÜK SABİT DİSKİNİ ÜRETTİ

Bunun bize faydası ne derseniz cevap çok basit. Bu 500GB'lık bir harici disk ve dayanıklı kasasıyla gömlek cebinize veya çantanıza kolayca sığabiliyor. Hani bir cep telefonundan hallice diyebilirim çünkü kalınlığı yalnızca 9mm. 107mm boyunda ve 75mm eninde olan ürün son derece kibar ve sade. Bir sürü USB bellek taşımak yerine böyle küçük fakat yüksek kapasiteli bir diski tercih edebilirsiniz. Harici disklerin büyüklükleri düşünüldüğünde bence gayet iyi bir çözüm. E haliyle USB 3.0 arayüzünü desstekleyen Canvio kod adlı disk 8MB ön belleğe saihp 5400 RPM'lik bir sabit disk kullanıyor. Rakamlardan da görüldüğü üzere öyle hız rekorları kıracak bir alet değil ama zaten tasarım amacı da bu değil. Zaten bir kez USB 3.0'ın hızını görünce dönüp 2.0'lara hayatta bakacağınızı düşünmüyoruz. Üstelik yedekleme yazılımları da içerisinde geliyor. Yurt dışı satış fiyatı 115$.

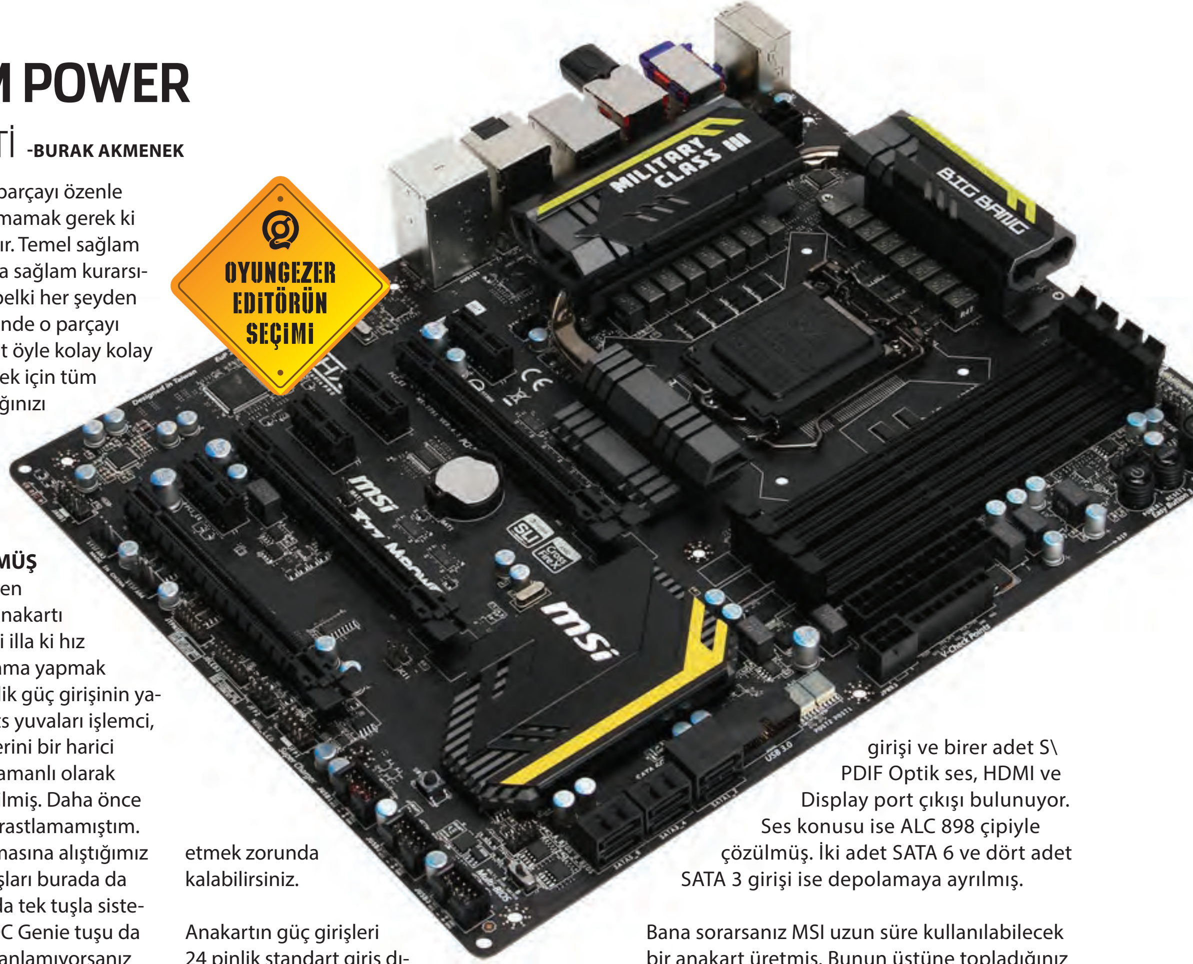


MSI Z77M POWER

MADALYAYI HAK ETTİ -BURAK AKMENEK

BİR SİSTEM TOPLARKEN her parçayı özenle seçmemiz gerekiyor, ama unutmamak gerek ki her sistemin temeli de anakarttır. Temel sağlam olduktan sonra üstüne binayı da sağlam kurarsınız. O yüzden bütçeden ötürü belki her şeyden biraz kısabilir ve zamanı geldiğinde o parçayı terfi ettirebilirsiniz. Ama anakart öyle kolay kolay değişmez. Zaten onu değiştirmek için tüm sistemi sökmek zorunda kalacağınızı düşündüğünüzden bu konuda ister istemez bir üşengeçlik de vardır. Anakart uzun süreliğine alınmalıdır.





HIZ AŞIRTMA İÇİN DÜŞÜNÜLMÜŞ

Anakartın özelliklerine geçmeden önce şunu belirteyim: MSI, bu anakartı hız aşırtma için düşünmüş. Tabii illa ki hız aşırtma yapmanız gerekmiyor ama yapmak isterseniz kart buna hazır. 6pin'lik güç girişinin yanına yapıştırılmış V-Check Points yuvaları işlemci, bellek ve çipsetin voltaj değerlerini bir harici ölçüm aleti kullanarak gerçek zamanlı olarak gözlemleyebileniz için yerleştirilmiş. Daha önce bir anakartta böyle bir özelliğe rastlamamıştım. Artık hız aşırtma kartlarında olmasına alıştığımız kart üzerindeki Reset ve güç tuşları burada da mevcut. Hatta hemen yanlarında tek tuşla sisteme hız aşırtma atabileceğiniz OC Genie tuşu da bulunuyor. Hız aşırtmadan çok anlamıyorsanız bu tuşa basarak performansınızı artırabilirsiniz. Tabii ki debug LED gösterge de MSI'da mevcut. Son olarak anakartın yan tarafındaki USB 3.0 yuvalarının yanına yerleştirilmiş bir Clear CMOS tuşuyla tek harakette BIOS'u sıfırlayabiliyorsunuz. Böylelikle eğer açık sistem çalışmıyorsanız kasayı açmanıza da gerek kalmıyor.

Anakartın Military Class III standart etiketini alması onun daha seçkin bileşenlere sahip olduğunu gösteriyor. Malumunuz, bir sistemi zorlayacaksanız üzerindeki parçaların da buna dayanması gerek. Buradaki tek endişem ebatlı soğutma sisteminin büyük soğutucular için yeterli boşluğu veremeyecek olması. O yüzden çift fanlı işlemci satın alacaksanız önce bu anakarta oturacağından emin olmalısınız. Yoksa tek fandan feragat etmek zorunda kalabilirsiniz.

Anakartın güç girişleri 24 pinlik standart giriş dışında işlemci için 8 ve ekran kartları için 6 pinlik iki konnektörle desteklenmiş. Tabii ki bu sayede hız aşırtmanın daha tutarlı yapılabilmesi amaçlanmış.

Kartın kodundan ötürü Intel Ivy Bridge işlemciler için üretildiğini ve haliyle Sandy Bridge (Soket 1155) desteklediğini söylememe zaten gerek yok sanırım. Hazır sırası gelmişken kartın üzerinde Wi-Fi ve Bluetooth bağlantılarının olduğunu da söyleyeyim. Kartın üzerinde 4 adet 1600MHz destekli DDR3 yuvası var ve haliyle 22nm işlemci desteğiyle beraber 3000 MHz'e kadar destek veriyor. PCIe yuvalarındaki durum ise şöyle: Üç adet PCIe 16x ve dört adet PCI-EX1. Yan tarafta bir adet emektar PS2 klavye/fare girişi, iki adet USB 2.0, altı adet USB 3.0 girişi ve birer adet S\PDIF Optik ses, HDMI ve Display port çıkışı bulunuyor. Ses konusu ise ALC 898 çipiyle çözülmüş. İki adet SATA 6 ve dört adet SATA 3 girişi ise depolamaya ayrılmış.

Bana sorarsanız MSI uzun süre kullanılabilecek bir anakart üretmiş. Bunun üstüne topladığınız sistem eskise bile hız aşırtmaya gidecek sisteminizin kullanım süresini rahatça arttırabilirsiniz. Eğer uzun döneme yatırım yapmak istiyorsanız tam size göre.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Yüksek kalitede bileşenler
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 259$ + KDV



Foxconn İsyanı

EN SONUNDA OLACAĞI BUYDU

Keyifle kullandığımız elektronik ürünlerin çoğunun, hatta hemen hemen hepsinin Çin'de üretildiğini biliyorsunuz. Dünyadaki bir çok ürün için de geçerli bu. Bunun sebebinin ise Çin'deki kalabalık nüfus ve haliyle ucuz işçilik giderleri olduğunu bilmeyeniniz yoktur herhalde. Ağır çalışma saatleri ve yaşam şartları maalesef bu işçilerin hayatlarının bir parçası. Şirkette çalışıp hemen dibindeki şirket lojmanında yaşayan ve ufacık alanlara tüm ömürlerini sığdıran bu insanların durumu gerçekten de kötü. Üstelik daha da kötüsü işsizlik ve fakirlik öyle boyutlardaki insanlar bu işlerde kendilerine bir pozisyon bulabilmek için kuyruklarda bile bekliyorlar. Bir işçi çıkarsa hemen onun yerine geçebilmek için bekliyorlar. İşte bu kötü şartlar en sonunda bir yerden patlayıverdi. Foxconn'un Taiyan'da bulunan fabrikasında, güvenlik görevlilerinin iki işçiye kötü davranması 2000 işçiyi içine alan bir isyana sebep oldu. Elektronik ürünlerin yanı sıra otomobil parçaları da üreten fabrika alanında çıkan isyan sonucunda fabrika olayın araştırılması için geçici olarak kapatıldı. Fabrikada iPhone 5'in metal arka kapağı da üretiliyordu. Yatıp kalkıp halimize şükredelim. Daha ne diyeyim.



Motorola RAZR M

INTEL VE MOTOROLA İŞBİRLİĞİYLE

Şimdiye kadar daha çok netbook'larda karşımıza çıkan Intel'in Atom işlemcileri, ufak ufak ceplerimize girmeye başladı. Bunun ilk örneği de Motorola RAZR M. 2GHz hızında çalışan bir Atom işlemciye sahip olan telefon, 8MP'lik kamerası, FullHD video kaydedebilmesi ve kevlar/alüminyum kasasıyla göz dolduruyor. Android 4.0 işletim sistemine açılan 4.3"lik 960x540 piksellik penceresi, artık pek çok güncel modelde karşımıza çıkan NFC desteği, microSD kartla artırılabilen 8GB'lık depolama alanı da modelin kaymağı. Satış fiyatı henüz belirlenmeyen model, çeşitli Avrupa ülkeleri ve Amerika'da satışa sunulacak. Türkiye'ye geldiğinde, kendisiyle Pazar Yeri sayfalarımızda sohbetin belini kırabilirsiniz. Ama şimdilik buralara uğramayı pek düşünmüyormuş.

MSI GeForce GTX 680 Lightning

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

AYRI BİR DÜNYA -BURAK AKMENEK



ANAKARTLARIN ÜZERİNDE binbir farklı özellik ve teknoloji görmeye alıştık ama iş ekran kartı olduğunda ister istemez alan biraz daha daralıyor. MSI'ın çift fanlı TwinFrozr soğutucusunu daha önceki modellerinden zaten biliyoruz. Bu soğutucu sayesinde özellikle hız aşırtmada daha iyi bir hava dolaşımı sağlanarak hem daha sessiz, hem de daha stabil bir işlem gerçekleştirilebiliyor. Şimdi MSI TwinFrozr'ın yanına aklınıza hiç gelmeyecek bir ek daha getiriyor.

KOCAMAN BİR KART

NVIDIA'nın Kepler mimarisiyle ürettiği ve üzerinde 28nm teknolojisine sahip bir grafik işlemci taşıyan GTX680'i 1536 CUDA çekirdeğinin içerisine sığdırılmış 3.54 trilyon transistör taşıyor. Fabrika çıkış saat hızı 1006MHz. 2GB belleğe sahip olan kartın bellek hızları ise 1502MHz. Bu da teoride 192.2GB/s veri aktarımı anlamına geliyor. Tipik güç tüketimi ise 195W. Gücünü tipik olarak 2 adet 6 pinlik PCIe kablosundan alıyor.

MSI'ın GeForce GTX 680 Lightning'i fabrika çıkışlı GTX680'den daha büyük. Tabii ki bunun sebebi üzerindeki soğutucusu. Piyasadaki en iyi soğutuculardan birisi olmasına karşın hiçbir şey bedelsiz gelmiyor. Karşılaştırabilmeniz açısından orta büyüklükteki bir kasaya ucu ucuna sığacağını veya sabit disk yuvalarınızla çakışacağını söyleyebilirim. O yüzden satın almadan önce kasanızın uygunluğundan emin olmanızda fayda var. Fabrika çıkışlı olarak grafik işlemci saat hızı 1110MHz, bellek hızı ise 1502MHz olarak bırakılmış. Fakat bu sınırlar sizi korkutmasın. Kartı çok zorlamadan yaklaşık %20 daha yukarıya hız aşırtma yapabiliyorsunuz. Daha fazlası için zorlamadık ama kartın daha fazlası için da açık olduğu çok belli.

GPU REACTOR

MSI GeForce GTX 680 Lightning elimize ilk geldiğinden kartın arkasındaki minik oval pencereye bir anlam verememiştim. Açıkçası hayatımda ilk defa böyle bir şey görüyordum. Biraz araştırmam gerekti. GPU Reactor, MSI'ın ekran kartlarında ilk defa uyguladığı bir teknoloji. Grafik işlemcinin tam arkasına yerleştirilen bu kart sayesinde grafik işlemciye 2 katı daha fazla voltaj yüklenebiliyor. Bu da haliyle daha yüksek bir hız aşırtma sınırı demek. GPU Reactor kartın üstüne takılıyken kartı daha da zorladım ve %5 daha yukarıda bir performans aldım. Daha fazlasını konunun meraklılarına bırakıyorum. Kartın soğutma sistemi enteresan özelliklere sahip. Önceki yazılardan okuyanlar da bilirler. Kartın fanları ilk çalışmada bir süre ters yöne dönerek soğutma sistemindeki tozu dışarıya atıyor. Bu yüzden kasanızda da iyi bir hava akımı gerekiyor ki bu toz tamamen dışarıya atılabilsin.



Testlerimizde MSI GeForce GTX 680 Lightning'in şimdiye kadar test sistemimize takılan en hızlı ekran kartı olduğunu gördüm. En üst seviye ayarlarda hiçbir oyunda sorun çıkartmaması bir yana en yüksek ayarlarda 3D Mark Pro testinde 3514 puanı elde etti. Böylelikle eski liderler Zotac GTX680'in 3276 ve Gigabyte GTX680'in 3371'lik puanlarını geçti. Kartın arkasında 2 adet DVI ve birer adet HDMI ve Display Port çıkışı bulunuyor. Yani 4 adet monitöre kadar destekliyor. MSI bu yeni atağıyla ekran kartları piyasasında dengeleri ne kadar değiştirebilir. Bunu hep beraber göreceğiz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★
Artılar: Hız aşırtma potansiyeli
Eksiler: Çok büyük
Üretici: MSI tr.msi.com
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 781$ + KDV





ViewSonic VP2765

VIEWSONIC ESKİ GÜCÜNDE -BURAK AKMENEK

SEVGİLİ VIEWSONIC ÇALIŞANLARI. Bu size açık mektubumdur. Benim de bir canım var. Tamam, keyifle inceliyorum ama sonra bu ürünleri haliyle geri alıyorsunuz. Bunun bir çocuğa muhteşem bir oyuncak verip tam oyunun ortasında elinden alıp "hadi çocuğum uyku vakti, bunu da karşı komşunun çocuğuna iade edelim artık" demekten hiç farkı yok. Koskoca adam olmasam rezillik çıkarabilirim, ama yapamıyorum, efendiliğimi koruyorum. Ama bir gün beyaz gömlekli amcalar gelip beni buradan alırlarsa bunun sebebi siz olacaksınız haberiniz olsun.
Sağlıcakla kalın.



KULLANIM SINIRI YOK
Ne zaman profesyonel kullanıcılar için üretilen monitörleri incelemeye alsam tam olarak yukarıdaki hissi yaşıyorum. Çünkü bu monitörler şu anda piyasada var olan modellerin en uç noktalarında geziniyorlar. ViewSonic VP2765 de işte bu ürünlerden. Kodundan anlaşılacağı üzere 27" boyutunda olan ürün doksan derece yatay konumda da kullanılabiliyor. Bunun için arka tarafından kolayca yükseltip monitörü çevirebiliyorsunuz. Sonra dilerseniz gene zorlanmadan indirebilirsiniz. Bu destek ayak hareketinde bir kilit yok. 1920x1080 çözünülürlüğe kadar destekleyen monitörü haliyle sağa ve sola doğru yaklaşık altmışar dereceye kadar da çevirebiliyorsunuz. 12ms tepkime süresi tabii ki oyunlar için bir sorun. Ama burada bir parantez açmak istiyorum. 12ms ile 2ms arasındaki farkı, FPS oynarken kaçımız fark ediyor? Daha küçük eşyaları, parçaların bulunduğu oyunlarda bu farka bir şey demiyorum. Bazen oyununuzu etkileyecek kadar sorun yarattığı bir gerçek. Ama birçok oyunda, hele hele böyle büyük ebatlara gelince farkı anlamak için gerçekten de özellikle dikkat etmeniz gerekiyor. Açıkçası ben oyun oynarken ViewSonic'te bir sorun yaşamadım. Aksine böyle büyük bir ebatta oyuna dalmak çok keyif verdi. Ama her zaman söylediğim gibi: oyun oynarken 27 inçten büyük monitörler ister istemez masadan uzaklaşma gereği doğuyor. Tüm ekrana hakim olamıyorsunuz. Bu yüzden ideal büyüklüğün 22 inç yada en fazla 24 inç olduğunu düşünüyorum.



Monitörün kontrast oranı 3000:1 statik ve 20.000.000:1 dinamik. Üzerinde 4 adetlik bir USB hub bulunuyor. Bu USB 2.0 girişlerinin ikisi monitörün sol tarafında ikisi ise arkasında. Tabii ki VGA, DVI ve HDMI girişleri de unutulmamış. En başla söylemem gerekeni de buraya ekleyeyim: Monitör LCD LED ve AMVA panele sahip. Haliyle görüntü kalitesi çok yüksek ve renkleri doğru şekilde görebiliyorsunuz. Bu da monitörü tasarımcılar için ideal bir ürün kategorisine sokuyor. ViewSonic'in üzerinde hoparlör yok.

Bu arada kesinlikle belirtmem gereken bir özelliği ise monitörün son derece geniş ayağı. Bu üçgen ayak gerçekten de masada çok yer kaplıyor. Bu kadar büyük bir monitörün yere sağlam basmasına bir itirazım yok, ama yerleştirmek için masada geniş bir yere ihtiyacınız olduğu tartışılmaz. Taşırken de sorun çıkartabilir. Özetle ViewSonic VP2765 bana artık 27 inçe terfi etmem gerektiğini fazlasıyla hatırlattı. Bütçeye bir bakma zamanın geldi.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 1
Artılar: Görüntü kalitesi,USB Hub
Eksiler: Geniş ayak, 12ms
Üretici: ViewSonic www.viewsonic.com
Dağıtıcı: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 759$ + KDV

Sony'den "Çılgın Proje"

Kokunun en güçlü uyarıcı olduğunu biliyor muydunuz? Dinlediğimiz müzikler gibi, burnumuza gelen kokular da hatıraları etiketlememize yarar. Bir parfüm kokusu, sizi 10 sene öncesine kadar götürerek nostaljinin doruklarına çıkmanızı sağlayabilir. Peki herhangi bir kokuyu ölümsüzleştirmeye ne dersiniz? Sony'nin düzenlediği Öğrenci Tasarımları Yarışması'na katılan Li Jingxuan'ın fikri mülkü ile bu artık mümkün. Şimdilik sadece konsept olan koku kaydedici, üzerinde bulunan elektronik burunla algıladığı kokuları, özel üretim kartpostallara işliyor. Böylece istediğiniz kokuyu postalayıp istediğiniz kişiye gönderiyorsunuz. Kartpostalın önüne, yine istediğiniz bir resmi basması da cabası. Tek eksiği, kokuyu dijitalleştirip e-postayla falan atamaması. Ama konseptin üzerine gidilirse o da yakındır... Bi de bu benim aklıma gelmişti önceden yaa üff! Sony yarışmayı Japonya'da değil de burada düzenleseydi ünlüydüm şimdi yaa!





Asus N56V

EĞLENCE PEŞİNDE KOŞANLAR İÇİN -BURAK AKMENEK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARIN kapakları falan beni hiç ilgilendirmez, ama kapağı kaldırdığınızda gördüğünüz tasarım gerçekten önemlidir. Ne de olsa bütün gün bilgisayarın kapağına değil ekranına bakıyorsunuz. Bu yüzden Asus N56V'ye ilk baktığınızda ister istemez etkileniyorsunuz.

SES İÇİN TASARLANDIM DİYE BAĞIRIYOR

Asus'un tasarımında iki taraftaki hoparlörlerin üstüne verilen görüntü yayılan ses dalgalarını anımsanıyor. Hani suya bir damla düşer de etrafına dalga dalga yayılır ya, işte ilk bakışta bunu görüyorsunuz. Gri metal aksam gerçekten de gözünüzü alıyor. Geniş tuş yerleşimi ve büyük touch pad ile N56V tam yazı yazmak için yaratılmış. Oyunla ilgili testleri aşağıya yazdım, ama okulunuz için bir dizüstü almak istiyorsanız yazının devamını kaçırmayın.

15.6"lik ekran söz konusu olduğunda çözünülürlükten yana bir çekincemiz olur ya, Asus'un çözünülürlüğü 1920x1080 piksel. Yani Full HD filmleri rahatlıkla seyredebilirsiniz. İllaki üstündeki HDMI çıkışından bir monitöre bağlanamanız gerekmiyor. 6GB RAM ve Intel Core i7-3610QM 2.30 GHz işlemcisiyle altından kalkamayacağı Blu-Ray film ve ofis programı yok. Blu-Ray demişken dizüstü bilgisayarın yanında bir Blu-Ray okuyucusu olduğunu da ekleyeyim.

Ses tarafı Bang & Olufsen hoparlörlere emanet edilmiş. Hoparlörler temiz ve güçlü ses veriyor. Kıyaslamanız açısından masanızın üstünde bir 2x1 hoparlör sistemine ihtiyaç duymayacağınızı söyleyebilirim. Ürünle beraber verilen ve özel bir çıkışa takılan Sonic Master hoparlöre gelince: Bu hoparlörcük basları kuvvetlendiriyor. Ses katkısı olduğu bir gerçek ama büyük bir fark yaratmadığını söyleyebilirim. Ürünün üzerindeki hoparlör sistemi zaten çatlama patlama yaratmadan sizin ihtiyacınızı fazlasıyla görüyor. 4 adet USB 3.0 yuvası ve bir adet VGA çıkışı da unutulmamış.

Gelelim bizim için en önemli kısma: Bu ürünle oyun oynanabiliyor mu? Evet oynanabiliyor, ama 2GB NVIDIA G630M ekran kartından öyle ezip geçecek bir performans beklemeyin. En yeni oyunları bazı özellikleri kapattıktan sonra ancak orta veya düşük ayarlarda keyifle çalıştırabilirsiniz. Ama her şeyi tam açmak hayal. Zaten bu makine oyun makinesi olsa Asus'un oyun modelleri olmazdı.

Eğer çok şık görünen, 2.7kg ağırlığıyla nispeten kolayca taşınabilen, ofis ve web programları kullanırken ortalama 3 saatlik pil ömrüne sahip ve canavar gibi film seyredip müzik dinleyebileceğiniz bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız Asus'un 750GB'lık sabit diskine herşeyi sığdırabilirsiniz. Açık söyleyeyim ben olsam bu işler için kaçırmazdım. Nasılsa oyunumu masaüstü bilgisayarımda oynuyorum.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Şık tasarım, yüksek çözünülürlük, ses performansı
Eksiler: Zayıf ekran kartı
Üretici: www.asus.com.tr
İthalat: Mesa www.mesa.com.tr, Index www.index.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 1379$ + KDV

iPhone 5

İPHONE'DAN BUGÜNE İPHONE'UN BAŞINA GELEN EN "BÜYÜK" ŞEY -MERT YİĞİT DOĞRU

GEÇTİĞİMİZ GÜNLERDE yeni iPhone tanıtıldı biliyorsunuz. Ben de ertesi gün oturdum, tanıtımı baştan sona izledim. Yeni iPhone ve iPod modelleri hakkında Pazar Yeri'nde bir şeyler çiziktirdim. Konuya nasıl baktığımı anlamak için, bu yazıya hazırlık olarak önce orayı okumanızı tavsiye ederim. Hadi başlayalım o zaman.

Yeni iPhone, beraberinde bir ton yeni özellik getiriyor elbette. Öncelikle, bir önceki model olan 4S'ten %18 daha ince (7.6mm) ve %20 daha hafif (112gr) kendisi. 16:9 formata sahip 4"lik 1136×640 çözünürlüğündeki yeni retina display'i, bir önceki modele göre %44 daha canlı renk sunuyor. 326ppi'lık ekranla paralel olarak biraz da boy atan iPhone 5'te (123.8mm boy/58.6mm genişlik) kullanılan özel üretim A6 çip de, Apple'ın iddiasına göre A5'e oranla iki kata kadar daha güçlü.

Çizilmeye dayanıklı cam ve alüminyumdan üretilen iPhone 5, bana kalırsa iPhone 4S'in şıklığından uzak. Zevk ve tercih meselesi elbette, beğeneni de çıkacaktır. 4G LTE ve HSPA+ teknolojileri sayesinde, Türkiye hariç tüm dünyada internet deneyimini bir üst seviyeye çıkaracak olan yeni iPhone'un kamerası da %25 küçülürken yeni özelliklere kavuşmuş. 8MP sensörü bulunan yeni iSight ile artık telefonu kaydırarak panorama çekimler yapabiliyoruz. iPhone 5'in diğer yenilikleri arasında da çift taraflı kullanılabilen ve eski bağlantı noktasına nazaran %80 daha küçük olan yeni Lightning konektörü ile yeni tasarım EarPods kulaklıkları bulunuyor. Siyah ve Beyaz/Gri renklerde satışa çıkan iPhone 5'in hafıza seçeneklerine göre fiyatlandırması şu şekilde: 16GB/199$, 32GB/299$, 64GB 399$.

PEKİ iOS 6?

Apple'ın üstüne basa basa "dünyanın en gelişmiş mobil işletim sistemi." diyerek tanıttığı iOS'in 6 da, bir Apple klasiği olarak "200'ün üzerinde yeni özellik ve geliştirme"ye sahip. Ama bir önceki sürüme göre kimi noksanlıkları da bulunuyor bu sefer. Apple, iOS'tan Google Haritalar ve YouTube'u çıkarıyor ve ardına TomTom'u da alarak kendi 3B haritalarını sisteme ekliyor. İlk kullanıcı geri bildirimleri, servisin şimdilik çok yetersiz olduğu yönünde olsa da, yavaş yavaş toparlanacaktır. YouTube'un da AppStore'dan isteğe bağlı olarak indirilebileceğini belirtelim.

iOS 6'yla Siri'de de güncelleştirmeler mevcut. Siri, artık eskisinden çok daha fazla şeye burnunu sokuyor. Bundan böyle Haritalar da kişisel asistanımızın ilgi alanına girerken, Facebook ve Twitter gönderilerimizi artık kendisine iletebiliyor ve kendisinden çeşitli filmler hakkında bilgiler vermesini isteyebiliyoruz. Üçüncü parti uygulamalarını da "Siri, şunu aç bana." diyerek başlatabileceğiz. Artık, ekran kapalıyken de Siri'yle konuşmak mümkün. Geçen zamanda yeni diller öğrense de, Siri hâlâ Türkçe konuşamıyor.

PASSBOOK

iOS 6'nın bir diğer özelliği de PassBook. Uçak veya sinema, spor müsabakası vb. herhangi bir etkinliğin biletini ya da çeşitli indirim kuponlarını hafızasında saklayan ve haritalar yardımıyla gereken yerde o bileti kolayca bulmamızı sağlayan PassBook uygulması, iOS 6'nın en çok hoşuma giden özelliklerinden. Her ne kadar Türkiye'de kullanılmayacağını bilsem de (bize hangi servis zamanında gelmiş bugüne kadar?), sinema salonuna girdiğimi algılayan telefonumun "buyur biletin hocam" demesi güzel bir özellik.

Son olarak yeni eklenen ve sessiz moddan hallice olan "Do Not Disturb" modu, fotoğraf paylaşımını kolaylaştırarak anlık hâle getiren "Shared Photo Streams", e-postalarda öncelikli olarak işaretleyebileceğimiz "VIPs", yani öncelikli kişiler ve çocukların kullanımı için home tuşunu iptal etme, ayarlara ulaşamama gibi özellikler de iOS 6 ile geldi. Bunların yanında artık mobil şebeke üzerinden FaceTime görüşmelerinin yapılabildiğini de ekleyelim. Gerçi siz bu ve daha nice özelliği beraberinde getiren iOS 6'yı çoktan destekleyen iPhone (3GS/4/4S), iPod Touch (4G) ya da iPad'inize (iPad 2/Yeni iPad) indirmiş ve kurcalıyorsunuzdur.



Yeni iPhone ve iOS'in getirdiği özelliklerden bir kuple dinlediniz. Artık eski serilerden bir cihaz alır iOS 6 mı yükletirsiniz, Amerika'daki dayınızdan iPhone 5 mi getirtirsiniz, 2 senedir kullandığınız iPhone 4'ünüzle yola devam mı edersiniz bilemem. Ben "elçiye zeval olmaz." diyerek çekiliyorum aradan. Gerisi size kalmış.















Ustanın Tavsiyesi

AKILLI TELEFON ALMAK VEYA YENİLEMEK ŞART MI?

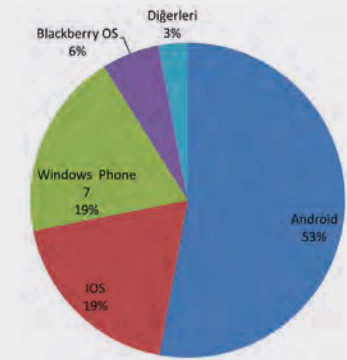
Her taraftan reklam saldırısı altındayız. Yeni nesil akıllı telefonlar için kuyruklara giriliyor, herkesin elinde sosyal ağlara akılan cep telefonları var. Telefon çoktan ihtiyaç için kullanılan bir alet olmaktan çıkıp bir sosyal statü nesnesi haline dönüştü. Bir masaya oturulduğunda önce ortaya telefonlar konuluyor (ve böylelikle kapkaççılara açık hedef gösteriliyor). İnsanlar bir aylık maaşlarından daha fazla tutan telefonları taksitle ödeme yoluna gidip satın alıyorlar. Peki, elinizdeki akıllı cep telefonunu yenisiyle değiştirmek şart mı ya da telefonun işletim sistemini yenisine terfi ettirmek acaba onu daha iyi bir telefon mu yapıyor? Daha büyük ekran sizi işlerinizi yaparken daha akıllı ve daha verimli hale mi getiriyor? 8 megapiksel kamerayı illa ki kullanıyor musunuz?

CEPTEKİ BİLGİSAYARLAR

Artık cep telefonlarımızda tıpkı bilgisayarlarımız gibi birçok işi yapar hale geldi. Sosyal ağlara bağlanıyoruz, internete giriyoruz, yolumuzu oradan buluyoruz hatta alışveriş yapıyoruz. Uygulamalar sayesinde marangozluk işlerinde bile kullanıyoruz. Çok ufak maliyetli yüz binlerce uygulama bize bir sürü alternatif sunuyor. Öncelikle şunu söyleyeyim: Eğer internette gezip sosyal ağlara takılıyor ve elektronik postalarınızı kontrol ediyorsanız ve bunun dışında bir iş için kullanmıyorsanız, elinizdeki 1.0GHz işlemciye sahip telefonu 1.4GHz'e sahip başka bir telefona geçmeniz sizin için bir performans artışı anlamına gelmeyecektir. Nasıl bilgisayarınızda ofis programlarınızı kullanıp internette gezmek için düşük seviyede bir işlemciden fazlasına ihtiyacınız yoksa aynı şey cep telefonunuz için de geçerli. Cep telefonu firmaları daha iyi kamera, daha büyük ve parlak ekran, daha hızlı işlemci gibi özelliklerin daha iyi olduğunu anlatsa da bunlar sizin daha iyi çalışmanızı sağlamayacak. Hatta daha büyük ekranın pilinizi daha hızlı tüketeceğini bile söyleyebilirim.

Yeni bir telefona geçmek demek eski telefonunuzdaki bilgileri yenisine aktarmak için uğraşmanız anlamına da geliyor. Eğer telefonunuzdaki verilerinizi, adres listenizi vb. ayrıntıları yenisine kolayca aktarabileceğiniz hizmetlerde sorun varsa, alın başınıza bir dert daha. Eğer telefonunuz bulut hizmeti sunuyorsa ya da işletim sistemine göre bir alternatifiniz varsa ne ala. Ama GSM firmalarının bu konudaki yedekleme ve veri kurtarma hizmetlerinin dört dörtlük çalıştığını söylemek zor. Bunu bizzat test eden bir kullanıcı olarak GSM bayilerinde verileri aktaracak makine bulunamaması, bu hizmetin son derece yavaş işlemesi ve hatta bazı modellerin desteklenemediğini bizzat gördüm. Adı lazım değil bazı telefon markaları özellikle bu konuda çok sorunlu. Sırf bu yüzden telefonlarınızdaki verileri MUTLAKA yedeklemeniz gerektiğini söylemeliyim. Eskiden evinizde tek bir PC varken şimdi elinizde de bir bilgisayar tuttuğunuzu ve buna da tıpkı bir bilgisayar gibi davranmanız gerektiğini unutmayın.

IDC'ye göre 2016 Yılında Dünyadaki İletişim Sistemleri Dağılımı



IDC, dünya çapında cep telefon satışlarının 2012 ve 2016 yılları arasında yıllık %12 büyüyeceğini öngörüyor. Buna göre 2016 yılında dünyadaki mobil işletim sistemi dağılımı böyle olacak.

İŞLETİM SİSTEMİNDE YENİ SÜRÜME GEÇMEK

Özellikle yeni bir işletim sistemine terfi edeceğiniz zaman yedeklemenin önemi katbekat ortaya çıkıyor. Öncelikle şunu söyleyeyim ki işletim sisteminizi terfi ettirmek her zaman doğru olmayabiliyor. Akıllı telefonunuz yavaşlayabiliyor ve en kötüsü verilerinizi kaybedebiliyorsunuz. Terfi etmeden önce biraz beklemenizi ve etrafınızda terfi işlemini yapan arkadaşlarınızın fikirlerini almanızı, forumlara bakmanızı tavsiye ederim. Böylelikle bir sorun varsa bunu ortadan kaldıran güncellemelerin gelmesini bekleyebilirsiniz.

Bir başka konu ise fiyatlar. GSM firmalarının sunduğu çekici paketler aslında telefonu size çok daha pahalıya getirebiliyor. Haliyle onlar da kâr peşindeler. Taksitleriniz bittiğinde elinizdeki telefon da eskiyor ve yeni bir telefona geçmek isteyebiliyorsunuz. Bu da gelirinizin belli bir kısmını devamlı olarak taksitlere ayırmanız anlamına geliyor. GSM firmasının hizmetinden memnun olmadığınızda hop diye kurtulamamanız da cabası.

Donanımlar hakkında her zaman söylediğim gibi en iyi donanım ihtiyaçlarınızı en iyi karşılayan donanımdır. Verilerinizi MUTLAKA yedekleyin ve eski cep telefonunuzu satacaksanız içerisinde özel bilgilerinizin kalmadığından emin olun. Bundan nasıl emin olacağınız ise başka bir yazının konusu.



PAZAR YERİ

ELMA'DA SON DURUM -MERT YİĞİT DOĞRU

Apple her zaman bir şeylerin öncüsü olmuştur. Bundan daha önceki bir Pazar Yeri girişimde de bahsetmiştim. iPod/iTunes'un yarattığı müzik çılgınlığı, iPhone'un mobil telefonların geleceğini belirlemesi, iPad'in tablet bilgisayarları uçurması, vs.

Ancak sonra, tüm bunların fikir babası olarak görülen Steve Jobs gitti ve öksüz kaldı Apple. Ve içerisinde bulunduğum kimi Apple hayranlarının içinde bir korku oluştu: "Apple eskisi gibi olabilecek mi?" korkusu. Dünyayı sarsan, piyasanın yönünü belirleyen, hatta sıfırdan yeni bir piyasa yaratan o firma, yoluna tam gazla devam edebilecek miydi? Yoksa yavaş yavaş duraklama dönemine girecek ve sonrasında gerileme kaçınılmaz mı olacaktı? Kendi adıma konuşayım, ben bu durumu kendi içimde cevaplamak için yeni iPod/iPhone serisini bekliyordum. Ve sanırım korktuğumuz başımıza geldi.

Tanıtılan yeni seriler -tamamen kişisel fikrim- inovasyondan ve Apple elitliğinden uzaklar. Tamamen kişisel fikrim diyorum, ancak okuduğum kadarıyla benim gibi düşünenlerin sayısı pek de az değil. iPod Shuffle'a bir yenilik, bir faklılık gelmemiş. iPod Nano desen, efsanevi 7. jenerasyondan sonra olmamış. Menülerinden tutun tasarımına kadar o kadar çok "Apple değil" ki, hiç haberiniz olmadan birinin elinde görseniz bir Apple ürünü olduğuna inanamazsınız. iPod Touch ve iPhone 5'te de ahım şahım yenilikler yok. İkisi de piyasanın "daha büyük ekran, daha hızlı işlemci, hoop yeni model" hastalığına yakalanmış gibiler. Umuyorum yanılıyorumdur ve yeni nesillerde Apple yine ağzımızı açık bırakacak bir iki özellik ya da ürün sürer piyasaya. O zaman tüm bu yazdıklarımı seve seve yemeye razıyım. Bu konuda son olarak okuduğum şu yorumu sizinle paylaşıyor ve Pazar Yeri tablolarıma dönüyorum: "Acaba Steve Jobs hayatta olsaydı bu yeni jenerasyon nasıl olurdu?"

Pazar Yeri'ne dönecek olursak. Sistemlerimizin fiyatı durmadan düşüyor. Bu duruma bir "Dur yolcu!" demek için, gelecek ay bir ayar çekmeyi planlıyorum. Sevilmeyen çocuk Ütopik Sistem'den ailemizin dostu Ekonomik'e kadar tüm sistemlerin altından girip üstünden çıkabilirim.

Gelecek ay görüşmek üzere o vakit.





NANO-SIM KART SATIŞLARI BAŞLIYOR

Biliyorsunuz iPhone 5 nano-SIM kart kullanacak ve bu yeni kart, mikro-SIM kart gibi kolayca dönüştürülebilen bir yapıda değil. Bu nedenden ötürü Avea ve Turkcell, iPhone 5'i çıkar çıkmaz alacak kullanıcıların yüreğine su serperek gerekli hazırlığın yapıldığını ve nano-SIM kartların iPhone 5 çıkana kadar piyasada olacağını açıkladı. Müjdeyi Avea basın bülteniyle, Turkcell ise Twitter hesabıyla bildirirken Vodafone ve BIMCell'den henüz bir açıklama gelmedi. Son iki firma iPhone 5'in Türkiye piyasasına girmesini bekleyebilir ya da Avea ve Turkcell gibi yakın zamanda nano-SIM kartları piyasaya süreceğini açıklayabilir, göreceğiz.

SAMSUNG GALAXY S III RENK RENK

Milyonların sevgilisi Samsung Galaxy S III, yeni sevgililer kazanmak için kostüm değiştirmeye karar vermiş. Bana soracak olursanız çok da güzel olmuş. Yeni koleksiyonuna lâl kırmızısı, kehribar kahvesi, safir siyahı (safir dediğin mavi olur ama?) ve titanyum grisi gibi 4 ilginç isimli renk ekleyen Galaxy S III'e, bana kalırsa en çok kehribar kahvesi yakışmış (zevk meselesi elbette). Kırmızı ve kehribar renkli modeller öncelikli olmak üzere yeni Galaxy S III'ler, ülkemizde de en kısa zamanda satışa sunulacak. Ya da sunuldu şimdiye kadar, bilmiyorum onu. Sunuldu mu? (bu sayfaları hazırlarken çok utanıyorum).



YANDEX TAM GAZ

Eylül 2011'den bu yana Türkiye pazarında olan Yandex, mevcut servislerini geliştirmesinin yanı sıra repertuarına yeni servisler eklemeye de devam ediyor. Geçtiğimiz ayı da boş geçmeyen Rus firma, Yandex.Disk uygulamasını iOS ve Android işletim sistemli cihazlar için yayına sundu. Bunların yanı sıra Yandex. Disk kullanıcıları, bundan böyle davet ettikleri her arkadaşları için 10GB'a kadar ekstra yer kazanacaklar. Yandex arama sonuçlarında dinlenilebilen yerli yabancı ücretsiz müziklere ise, Sony Music etiketiyle yayınlanan 200.000'den fazla parça daha dâhil oldu. Bu güncellemeyle birlikte, servisin ücretsiz dinlenilebilen eserlerinin sayısı 3.5 milyon sınırını aştı. Ne diyelim, Yandex'i seviyoruz ve aynı şekilde devam etmelerini umuyoruz.









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-2500k LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(j, k) 115$	(o) 116$	(i) 230$	(a) 232$	(c, i) 355$	-	(i) 1100$	(i) 1127$
Anakart	MSI970A-G46		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(o) 98$	(p) 102$	(i) 179$	(k) 181$	(p) 273$	(i) 280$	(o) 458$	(l) 478$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(k) 44$	(j) 50$	(k) 44$	(j) 50$	(f) 49$	(a) 50$	(i) 282$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 144$	(j) 149$	(i) 202$	(a) 223$	(b) 683$	-	(a) 2336$	(i) 2394$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		WDCaviar Black 2TB SATA 3 7200RPM		KingstonHyperX 480GB SSD x2	
	(p) 90$	-	(p) 90$	-	(b) 214$	-	(a) 1094$	(f) 1218$
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(o, p) 18$	(k) 19$	(o, p) 18$	(k) 19$	(k) 29$	(a) 24$	(l) 200$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(a) 130$	(l) 131$	(a) 147$	(k) 159$	(a) 194$	(k) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(a) 102$	(k) 103$	(a) 74$	-	(i) 112$	-	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	611$		967$		1817$		5814$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

SAMSUNG 9 SERİSİ MONİTÖRLER SATIŞTA

Samsung, Forum 2012'de tanıttığı yeni nesil monitörlerinin bu ay içerisinde satışa sunulacağını duyurdu. Stil sahibi yeni monitörler, çoğu Samsung monitör gibi şık tasarımları ve çok yönlülükleriyle dikkat çekiyor. Doğal Renk Uzmanı teknolojisiyle üstün renk kalitesi sunan 9 serisi, Samsung'un özel PLS (Plane Line Switching) paneliyle üretiliyor ve 2560x1440 piksel (qHD) çözünürlük sunuyor. Giriş çıkışlarda oluşacak kablo kalabalığını engelleyen ergonomik tasarımı, Mobil Yüksek Çözünürlüklü Bağlantı (MHL) desteği bulunan akıllı telefonlarla bağlanabilmesi ve üzerindeki 7w'lık hoparlörler de monitörün diğer artıları. Süper ince profilli ayakları da, monitörün istenilen pozisyona kolayca getirilmesini sağlıyor. 3199TL'lik fiyat etiketine sahip monitörler hakkında ayrıntılı bilgiyi şuradan alabilirsiniz: http://bit.ly/L7WsEF



TAMİR ATÖLYESİ

Hayat hayat değil, mayın tarlası mübarek. Lise biter üniversite gelir, üniversiteden kurtulursun hoop askerlik. O da biter iş gelir. İş süresince stresiydi, sorunuydu oydu buydu derken hastalıklar baş göstermeye başlar. Sonrası malum... Tüm bunlar arasında en can sıkıcısıysa, donanım problemleridir. Olmuyor arkadaş, ne yaparsam yapayım çalıştıramıyorum bu bilgisayarı! Yoksa siz de mi? Gelin bir de birlikte bakalım o zaman, belki bi çözüm buluruz (bağlantı pek olmadı ama sonunu iyi toparladım).

NE YAPMAK İCAP EDER?

S Merhabalar sayın Oyungezer ekibi *(merhabalar Demirkıranların Ufuk-Mert)*,
Bütün heyecanı ve ihtişamıyla atölyenize ilk mesajımla teşrif etmiş bulunmaktayım. Hemen soruma geçeyim. Şu an hâlihazırda kullanmakta olduğum bilgisayarımı, geçen yıl aceleye getirip almış bulundum *(hakikaten bu kadar aceleye getirilemezdi-Mert)*.Yeni olmasına rağmen birkaç oyundaki performansından memnun değilim. Örnek vermek gerekirse The Witcher 2. Oyunu ultra ayarlarına çektiğimde bilgisayarımın performansı yerlerde sürünüyor. Biliyorum az sonra açıklayacağım işlemcim berbat. Sorum şu: Ben bu anakartı değiştirmeden, ne tür güncellemeler yaparak Witcher 2 ve türevi oyunları ultra ayar ve yumuşatmalarla gönül rahatlığıyla oynayabilirim. Ayrıca ekran kartım nasıldır? Nedir ne değildir? Bana yeter mi yoksa yoluma başka bir ekran kartıyla mı devam etmeliyim? Anlayacağınız çok kararsızım *(o bilgisayarla hâliyle-Mert)*. Ne olursa olsun, oyunları bana sağladığı bütün nimetleriyle oynamak istiyorum *(ne olursa olsun da, o bilgisayarla olmasın. Olmaz da zaten-Mert)*. Önerilerinizi bekliyorum. Şimdilik kapınızı bu sorunumla çalıp kaçıyorum. Sizleri seviyorum ve sağlıcakla kalın diyorum *(eyvallah-Mert)*. Sistemim şu şekilde: Intel Pentium(R) Dual-Core E5400 2.7 GHz işlemci, Axle GeForce GTS 250 1GB 256bit ekran kartı, Asus P5G41T-M LX anakart, 1x2GB+1x4GB Kingston 1333 MHz DDR3 bellek *(bellek kombinasyonunu görünce içler dışlar çarpımı yapasım geldi Ufuk-Mert)*. Ufuk Demirkıran

C Selam Ufuk, Bilgisayarını alman nasıl bir aceleye geldi bilmiyorum ama hakikaten bir sene önce alınacak bir sistem değil bu. Anakartının desteklediği çoğu teknoloji ve soket, piyasanın gelişim hızını düşündüğümüzde çoktan tarihin tozlu sayfalarına gömüldüler. O nedenle bu saatten sonra işlemcini değiştirmenin mümkünatı, ekran kartını değiştirmenin de bir anlamı yok. En fazla ikinci el, elden düşme bir işlemci/ekran kartı alırsın ki, o bile "ne olursa olsun, oyunları bana sağladığı bütün nimetleriyle oynamak istiyorum" diyen bir oyuncu için çok zayıf kalacağından paranı sokağa atmak olur. Eğer düşüncen gerçekten buysa, seni bizim ***İdeal Sistem*** anca kurtarır. Eğer "O kadar biriktiremem ben" dersen de son ihtimal olarak bizim ***Ekonomik Sistem***'i al derim. Elindeki bilgisayarın nefesi tükenmiş, zorlamanın âlemi yok daha fazla. Keşke bilgisayarını almadan önce konuşsaymışız. O zaman belki bir olurunu bulurduk şimdi, tüm sistemi değiştirmeden. Kal sağlıcakla.

SORULAR SORULAR

S Başta Organize Sanayi çalışanları (sizi kayırayım ki işim hallolsun *(Türk mantığı diyosun-Mert)*) olmak üzere tüm Oyungezer çalışanlarına selamlar. Hayat nasıl gidiyor? Umarım Eylül sayısında bahsettiğin depresyonu atlatmışsındır *(hayatın sillesini yemiş amcalar mode on: Benim hayatım depresyon aslanım!-Mert)*. Hala atlatmadıysan en yakın tekeli öneririm *(tek elin nesi var, iki elin sesi var demişler. O tekelden bahsediyorsan di mi, yanlış olmasın?-Mert)*. Şimdi şöyle bir kendimi açıklayayım önce. Ben Sanayi Devrimi ve Tamir Atölyesi hariç Organize Sanayi okumuyorum pek *(ühü-Mert)*. Yani işim düşünce, yeni sistem alacağım zaman okuyorum (bellek ve sabit disk dışında sistem güncellemesi yapmam, prensip sahibiyim). Hâl böyle olunca donanım işinden kopuyorum. Örneğin "Bende Core 2 Duo var. Şimdiye kadar Core 6 Duo (düz mantık) çıkmıştır herhalde, onu alayım." diye yola çıkıyorum. Sonra bir bakıyorum Intel, i5/i7 gibi modeller çıkarmış *(çok ayıp etmiş-Mert)*. Kısacası size danışmaya geldim. Sorularımı madde madde yazayım ki derli toplu olsun:

1-Yakın zamanda işe başlayacağım ve bir dizüstü bilgisayara ihtiyacım olacak büyük ihtimal. Çizim ve analiz programlarını çalıştırabilecek, ısınma sorunu olmayan, Apple olmayan ve 2000 TL'yi aşmayan bir dizüstü bilgisayar önerebilir misin *(2000 TL'ye istesen de Apple öneremem zaten-Mert)*?

2-Eskiden Pazar Yeri'nde üç sistem varken her şey daha basitti. Ortadakine gücümüz yeter diyerek onu alıyorduk. Şimdi dört sistem olunca İdeal ve Süper arasında kalıyor insan. "İdeal Sistem'i alsam kötü mü olacak acaba?" ya da "Süper Sistem bütçeyi biraz zorlayacak ama çok aşırı da pahalı değil gibi?" falan diye düşünmekten çıldırdım burada *(keh keh :)-Mert)*. Bu arada sizin reklamları kim ayarlıyorsa alacağı olsun, insan Asus Sabertooth reklamını kuytuya köşeye koyar. Onu gördükten sonra başka anakart düşünemez oldum *(e reklâm amacına ulaşmış işte!-Mert)*. Neyse, kısacası tereddüt içindeyim, ***İdeal Sistem***'in tahmini ömrü nedir (oyunlar açısından)? ***İdeal ve Süper Sistemlerin*** yakın zamanda değişmesi, aldığımız şeyin elimizde kalması söz konusu mu? *(değil. bizim sistemler kanun değil çünkü. Kafamıza/piyasanın gerekliliklerine göre değiştiriyoruz işte-Mert)* Sabertooth'u alıp ***İdeal Sistem***'e koysam (çok seviyorum ulan!) ne olur *(abi seviyorsan git konuş bence. Ya da evet, neden olmasın?-Mert)*? Bilmiyorum biraz fazla mı öngörü bekledim ama bir tahmin yapabileceğini umuyorum *(işimizin adı ne?-Mert)*.

Sorularım bu kadar, cevaplarsan sevinirim. Yayınlamak sana kalmış. Yalnız geçen yıl Eren Okka'nın yaptığı gibi "Nasılsa yayınlayacağız cevaplamaya gerek yok önümüzdeki ay görür." deme. Çünkü dizüstü meselesi biraz acil olabilir, 80 derecelerde olan ekran kartım (ne yaptıysam düşüremedim *(bırak şimdi, şurada biz bizeyiz-Mert)* erirse masaüstü de acil olur.
Şimdiden teşekkür ederim.
İyi akşamlar. Onur Mert Erkan

C (CEVAPLAR CEVAPLAR-Mert)
Merhabalar Onur, Teknoloji dediğin şey yerinde durmuyor… Neyse, madem sadece burayı takip ediyormuşsun, geçen ay bir sürü geyik döndü bu konuyla ilgili. Onu okursun artık!! Bizi fazla okumadığına göre hemen geçeyim cevaplara. Vaktini fazla almayayım ben!!! Hıh!
1-Ufak bir araştırmayla Samsung NP-350V5C-S03TR modelini buldum. 2000 TL civarı bir fiyatı var ve kâğıt üzerinde son derece yerinde bir seçenek gibi görünüyor. Kâğıt üzerinde diyorum, zira test etmeden bir şey diyemeyeceğim. Hayırlı olsun şimdiden. *(geçen ay testten fiyat/performans birincisi çıkan MSI da var, fiyatı 999 dolar - Burak)*
2-***Ütopik Sistem***, tüm sistemlerimiz arasında en sevilmeyen çocuk muamelesi görüyor zaten. Ama evlattır deyip seviyoruz. Ve onun da bir alıcı kitlesi olduğundan eminim. Bir keresinde bir okurumuz "Falanca oyundan tüm ayarlarını en üst seviyeye çektiğimde 60+ FPS alıyorum. Ama bana yetmiyor daha fazlasını almak için nasıl bir değişikliğe gitmeliyim?" gibisinden bir soru sormuştu da dumurlardan dumur beğenmiştik. Bir daha düşününce, troll falan mıydı neydi acaba o yaa?
Neyse. ***İdeal Sistem***'i al, Sabertooth'u da ekle. Seni iki sene çok rahat götürecektir. Sonrasında da ufaktan ufaktan başlarsın donanım güncellemelerine. Hatta biraz daha para artırabilirsen ikisinin ortası bir sistem kurabilirsin. Atıyorum, işlemcini ve anakartını *(Sabertooth!-Mert)* ***Süper Sistem***'den alırsın vs. Burada olay, ne kadar bütçe çıkarabileceğin. 80 derecedeki ekran kartın için bence "ne yaptıysam düşüremedim" biraz abartılı olmuş. Hani temizlikle falan uğraşamam desen bile, fanını değiştirdiğin an gider onun tüm harareti. Bence bunu bir düşün (:
Hem yayınladım, hem de yolladım. Hadi yine iyisin. Görüşmek üzere.

KISA KISA

S Arkadaşlar merhaba, Razer Synapse 2.0 çalıştırabildiniz mi? Ben ne yaptıysam çalıştıramadım. Teşekkürler. İyi çalışmalar.
Ethem Ercan Oktayoğlu

C Ethem Ercan Oktayoğlu, hoş geldin.
Razer Synapse 2.0'ı çalıştıramadık, biz de ne yaptıysak yapalım. Pek bir şey de yapamadık gerçi, incelemelerin ardından fareyle beraber Razer'a yolladığımızdan... Sana da teşekkürler, İyi günler.

UCUZUNDAN BİR DİZÜSTÜ

S Merhabalar, Tek bir konuda sorum olacaktı. 700-1000$ arası bir dizüstü bilgisayar arıyorum. Yani dergideki ***Ekonomik Sistem*** ile ***İdeal Sistem*** arası bir seviyede olacak. Amerika'dan alma şansına sahibim. Bu seviyede bir dizüstü güncel oyunları zaten oynatabilir diye düşünüyorum fakat ileride çıkacak olanlara ne kadar dayanabilir acaba? Oyun oynamak için 1 sene önce sizin ***Süper Sistem*** seviyenizde bir masaüstü aldım fakat bu dizüstü yurt için lazım. Yani her şeyi mükemmel çalıştıran oyun canavarı bir dizüstü bilgisayara ihtiyacım yok, zaten bu fiyata olması mümkün değil. Birkaç sene idare edebilsin yeter. Toshiba kullanan-

lar ürünlerinden genel olarak daha az şikâyetçi gibi ve uluslararası garantisi olması da artısı. Bu yüzden Toshiba'ya daha yakınım ama illa Toshiba olsun diye bir takıntım yok. Siz de bir dizüstü bilgisayar önerebilir misiniz acaba? Her öneriye açığım. Herkese selamlar ve kolay gelsin. Eğer yakın zamanda cevap atabilirseniz çok memnun olurum.
Hakan Atalay

C Selamlar Hakan, Sana Asus K53SV-SX582V'yi önerebilirim. İhtiyaçlarını karşılayacak ve seni birkaç sene çok rahat götürecektir. Benzer konfigürasyona sahip Toshiba modellerinden de seçebilirsin elbette. Ancak K53SV-SX582V, fiyat/performans oranı son derece makul bir bilgisayar.
Hayırlı olsun, iyi dileklerin için teşekkür ederiz.

KONTROLSÜZ GÜÇ, GÜÇ MÜDÜR?

S Selamlar Mert, Çok kısa bir sorum olacak. Biz şirket için bir bilgisayar topladık özellikleri şöyle:
Intel Core i7-3770K Ivy Bridge 3.5GHz (3.9GHz Turbo) işlemci, ASUS X79 Anakart *(modelini de söyleseymişsin keşke-Mert)*, 16GB bellek, 2TB sabit disk, 120GB SSD, ASUS GTX 680 DirectCU II ekran kartı.
Şimdi bizim bu kasa için güzel bir kasaya ve güç kaynağına ihtiyacımız var. İstediğimiz kasa özellikleri şu şekilde: Bu konfigürasyonu rahatça içine sığdırabileceğimiz ve geliştirmek gerektiğinde bize imkân tanıyacak, hava akışı iyi olan, dış tasarım olarak da oyuncu kasasından ziyade daha kurumsal görünen bir ürün istiyoruz. Fiyat konusunda bir şey diyemiyorum, çünkü mid-tower veya full-tower olmasına göre fiyatlar değişiyor. Fakat bütçemizi zorlamış durumdayız; o yüzden de fiyat-performans oranı en üst seviyelerde olan bir kasa seçmek gerekiyor. Yani fiyat konusunda çok uçmasak süper olur.
Bir de kaç watt'lık güç kaynağı işimizi görür? Bu bilgisayarın uzun süre açık kalacağını da hesaba katmak lazım tabi ki. Kimi zaman belki hiç kapatmadan 1 hafta açık kalması gereken zamanlar olacak. Yine güç kaynağı için de marka önerilerin olursa çok makbule geçer.
Cevabını bir an önce gönderebilirsen çok sevinirim. Eylül'e de girdik, tam senin havalar *(eyvallah-Mert)*. Hadi kolay gelsin sizlere. Oğuz Turan Buruk

C Merhabalar Oğuz, Hem sistem konusunda, hem de kasa tercihin ve bütçen konusunda biraz daha açık olsaymışsın keşke. O zaman kesin bir model söyleyebilirdim. Anakartının boyutu, kasa tercihinde çok önemlidir mesela. Hani en basitinden dev gibi Sabertooth'un da X79 kullanan modeli var, minicik Republic of Gamers Gene'in de. O nedenle ben sana birkaç model önereyim. Aralarından seçersin birini.
Kurumsal görünen kaliteli ve aynı zamanda fiyat performans oranı iyi olan bir kasa… Full-Tower kısmına THERMALTAKE VA7000BWA Shark güç kaynaksız kasayı yazalım (120$ gibi bir fiyatı var). Mid-Tower olaraksa AeroCool VS-3 (41$) işini görecektir.
Güç kaynağı olarak da en azından 1000W öneririm. Pazar Yeri sayfalarındaki Süper Sistem'imizin güç kaynağını alabilir, ya da güvenilir markaların (Thermaltake, High Power, Cooler Master vs.) 1000W'lık güç kaynaklarını tercih edebilirsin. Ancak fiyat/performans açısından Süper Sistem'imizin güç kaynağını daha çok öneririm sana.
Güle güle kullan yeni sistemini.

SELAM!

S Merhaba Eren abi *(ya çok yanlış geldin ya da Eren seni buraya yönlendirdi ve girişi değiştirme zahmetinde bulunmadın. Olsun. Her iki durumda da hoş geldin!-Mert)*,
Bugün sana bir soru sormam gerekti (saat gece 12'ye gelse de). Ben de oturdum bilgisayarımın başına ve yazdım. Hadi bakalım *(hadi bakalım-Mert)*.
Ben yeni bir bilgisayar alacağım (toplayacağım). Teknobiyotik sitesinden şöyle bir şey yaptım:
AeroCool XPredator Evil Black 1100W Gold Plus kasa,
AMD FX-8150 Bulldozer AM3+ 16MB 3.6GHz 8 çekirdekli işlemci,
Asus M5A99X EVO AMD 990X AM3+ DDR3 USB3 SATA3 ATX anakart,
Geil Evo Corsa 16GB 2133MHz CL10 Quad Channel bellek,
Gigabyte NVIDIA Kepler GTX680 2048MB DDR5 256bit PCI ekran kartı,
Seagate Barracuda 3TB 7200RPM 64MB sabit disk,
Corsair Force 120GB SSD,
Asus ROG Xonar Phoebus 7.1 ses kartı.
1-Eklenti yapayım mı yoksa bir yerlerden kesiyim mi? *(şu anda gayet iyi çekiyor, hiç oynama antenle-Mert)*
2-Ekran kartı seçimim iyi mi? Değilse hangi ekran kartını önerirsin? *(gayet yerinde bir seçim-Mert)*
3-Ben HDPVR gibi bir aletle Xbox'ımdan video çekeceğim (tabii ki YouTube'a koymak için). Bu konuda önerilerin var mı? *(açıkçası bugüne kadar PSP haricinde konsolum olmadığından ve o konuya hiç eğilmediğimden dolayı ne desem yalan olur. Burak Usta'ya ya da Volkan'a yönlendiriyorum o nedenle seni. Burak Usta?-Mert)*
Bu mailin dergide yayınlanıp yayınlanmaması önemli değil, yeter ki soruma cevap alayım *(şunu demeyin işte, sonra hep yayınlamak istiyorum!-Mert)*.
Görüşmek üzere. Batuhan Arslan

C Hani spam olmadığında GMail "Yaşasın, burada hiç spam yok!" diyor ya. Hah işte şu anda aynısını, hepsini yukarda cevapladığım için senin soruların için söylemem gerekiyor Batuhan: "Yaşasın burada cevap bekleyen hiçbir soru yok!"
Çok güzel bir sistem toplamışsın. İyi oyunlar dileyeyim sana o zaman.
*3- Bu tip harici capture ürünleri var. Biz dergide Avermedya'nın bir modelini kullanıyoruz. Türkiye'de bulunduğunu sanmıyorum ama bir araştır istersen-**Burak***
Bir Tamir Atölyesi'nin daha sonuna gelirken bir karar aldım arkadaşlar. Bundan böyle burada, donanım dışında başka herhangi bir konuda konuşmayacağım. Hem yeri değil, hem de üç ay önce yazdığım şeye bakarak "Oha lan ne saçmalamışım?!" diyebiliyorum bazen. Blogumda da aynı durum başıma geliyor, o zaman yazıyı yayından kaldırarak falan bir şekilde bunu telafi edebiliyorum da burada öyle olmuyor malumunuz. Hayat değişiyor, insanlar değişiyor. Hiçbir bireyin hayatı, diğerine uymuyor. O nedenle artık bana, verilen nasihatler falan saçma geliyor. Bu saçmalığa daha fazla alet olmamak için yapıyorum bunu.

Gerçi belli olmaz. Üç ay sonra bu sayfayı okuyarak "Yine ne zırvalamışım ben böyle?!" de diyebilirim, bilemiyorum. Gelecek ay için de soru(n)larınızı bekliyorum *donanim@oyungezer.com.tr'ye*. Haydi bileklere kuvvet!-*Mert* ***(Zırvalamıyorsum Merto, zırvalasan benim altın makas zaten devreye girer merak etme sen. Sen böyle kal canım kalfam benim-Burak)***

SANAYİ DEVRİMİ

Hayatımızın ilk yarısını "Sanayi", ikinci yarısını da "Devrimi" mahveder...

OSTRICH PILLOW



Ostrich Pillow, kolaylıkla uykuya dalacağımız o ılık ve konforlu ufak alanı bize sunuyormuş. Ostrich Pillow, ellerimizi ve başımızı dış dünyadan ayırarak bize harika bir uyku sağlıyormuş. Uçakta, trende, masa üstünde Ostrich Pillow'u kullanabiliyormuşuz. Ancak Ostrich Pillow'u tasarlayan kişinin neyin kafasını yaşadığını anlamak mümkün değilmiş.

PRISM GLASSES



Gözlük hakkında yapılan "televizyonu yatarak izleyin.", "kitabı göğsünüze koyun, 90 derecelik açıyla dünya size güzel." açıklamalarının ardından altta "televizyon ve kitap gözlük fiyatına dâhil değildir" yazması. İşte ben bugün buna güldüm.



SMART HAN (AKILLI PİRİNÇ)

"Akıllı …" olayının suyunun suyunun suyu. Hatta suyuna çorba. Yanına da pirinç pilavı, oh mis. Biz çocukken akıllı fırınlarla dalga geçerdik, şimdiki çocuklar ne yapsın ha, ne yapsın!!!

PICNIC PANTS



Kırk yıllık şalvarı "Picnic Pants" diye yedirmeye çalışıyor çakallar! Yer miyiz? Yemeyiz.

ASTHANUR- PENCIL CASE

Konu lavaştan açılmışken, hepimizin çok sevdiği "La vache qui rit" markasının "Gülen inek" anlamına geldiğini biliyor muydunuz? Mutlu bir ineğin daha kaliteli süt vereceği inancına sahip olan La vache qui rit, bir Fransız firması. Ben Alman sanıyordum da, belirtmekte fayda var.



BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2 PLAY

SAYI: 06 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

TAM 3 PROMOSYON KODU VE 2 DVD DOLUSU OYUN!

EN SIKI PVP OYUNLARI

Birbirimizi yemeye bayılıyoruz! Rekabetin en heyecanlısı bu oyunlarda...

TÜRK OYUN SEKTÖRÜ

Hayal bile edemeyeceğimiz bir noktaya doğru koşar adım ilerliyoruz!

YENİ SAYISI BAYİLERDE!

DAHA … NATIN!

Usta editörlerimiz tarafından hazırlanan rehberler ile en üst noktaya kolayca çıkın.

RUNES OF MAGIC

BÖLÜM III: KADİM KRALLIKLAR



Rappelz
En yeni özellikler ve rehberi ile birlikte
Oyun DVD'de

ABLE ARCHER
RED CRUCIBLE 2

Able Archer-Red Crucible 2
Son zamanların en büyük sürprizi
Oyun DVD'de



Brick-Force
Bu oyun ekibimizi esir aldı.
Oyun DVD'de

AYRICA: > Aion Online > C9 > 4Story > Maestia > Nakrum > SkyLancer > TERA Online > Mail.Ru Röportajı > Gravity Europe Röportajı > Cengizhan 2 ve ZombiRock Rehberleri

K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)



EKRAN DIŞI



BİR SONBAHAR FİLMİ

Geçtiğimiz sene Midnight in Paris'le 1920'lerin Paris'ine sürüklenmiştik. Atmosferi, müzikleri, kıyafetleri, kurgusu, Ernest Hemingway'i, Salvador Dali'si, Pablo Picasso'su ve daha bir sürü güzel ayrıntısı sayesinde izlerken buralardan alıp bambaşka diyarlara götürmüştü bizi film.

New York'a aşık Woody Allen, bu ilişkisine ara vermişti birkaç senedir. Barselona, Londra ve Paris'ten sonra Allen'ın bir sonraki durağı Roma oldu. Üstelik 2006'da yönettiği Scoop'tan sonra bir kez daha oyuncu olarak da karşımıza çıkacak To Rome With Love'da. Eşzamanlı ama birbirinden bağımsız hikâyelerin yer alacağı filmin, Midnight in Paris kadar edebi ve fetiş unsurlarına sahip olacağını pek tahmin etmiyorum. İtalya'da geçtiğimiz nisan ayında vizyona giren To Rome With Love hakkında biz halen tahminler üzerinden konuşuyoruz; çünkü filmi Türkiye'de 28 Eylül'de izleyebileceğiz. Siz bu satırları okurken muhtemelen film hâlâ vizyonda olacak. Tercihen yağmurlu bir sonbahar akşamında, ama mutlaka sinemada izlenmesi gereken filmlerden bir tanesi To Rome With Love. Bir önceki filmiyle çıtayı bir hayli yükselten Allen, umarım bu filmiyle de beklentileri karşılamayı başarır.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



BRAVE

KIZIL SAÇLI OKÇU

Bazı filmler vardır hani, duyduğunuz ilk andan beri takip edersiniz ve hiçbir fragmanını atlamazsınız. Brave benim için böyle bir filmdi. Merida'nın kızıl kıvırcık saçlarını savururken attığı ve hedefi tam on ikiden vuran oklarını gördüğüm ilk andan beri bu filmi bekliyordum.

Hikâyemiz İskoç prensesi Merida'nın evlilik yaşının gelmesiyle başlıyor. Ama buradaki sorun Merida'nın çocukluğundan beri özgür bir ruhla büyümesi. At binebilen, ok atabilen, sadece eski kralların tırmanabildiği zirvelere çıkan, sarayın haşarı ve kendi kendine yetebilen kızı, dar korselerin içerisinde bir biblo gibi dolaşan prenseslerden olmaya pek niyetli değil. Tamamen iyi niyetiyle de olsa üzerinde baskı kuran annesinin fikrini değiştirmek için büyüye başvuruyor ve macera başlıyor. Pixar'ın muhteşem işlerine hayransanız, sadece çocukların değil büyüklerin de hayranlıkla seyredeceği bu filme bayılacaksınız. Görsel dört dörtlük, ses efektleri harika. Brave, mutlaka sinemada seyretmeniz gereken ama kaçırırsanız da bir yerden bulup arşivinize katmanız gereken dört dörtlük bir iş olmuş. Film çıkmadan önce her kızıl saçlı arkadaşıma bu filmi anlatıyordum. Şimdi hepsini bu filme gitmeleri için arayıp rahatsız etmeyi görev edinmiş bulunmaktayım. **–Burak**

KATATONIA – DEAD END KINGS

BU YILIN KESKİN BIÇAKLARINDAN

Ne zaman 20 yılı devirdin sen Katatonia? Ne zaman büyümeyi de geçip olgunluk evrene ulaştın? Hayır hatırlamadığımdan değil, kabullenemediğimden soruyorum bu soruları, çünkü daha dün gibi dinlediğim (dün dinledim) Night is the New Day albümünün üzerinden üç yıl geçmiş. Her çıkan albümüne "en iyisi bu" derim demesine ama NitND'in ardından cidden ne yapacaktın da takdirimizi kazanacaktın? İşin zordu; ama belli ki çözmüşsün hocam sen bu işi. Dead End Kings yine sille tokat girişti kalbimize.

Daha dinlemeye başlar başlamaz *The Parting* alıyor kulak pasımızı, ama şok etmiyor, ince bir tat bırakıyor. Derken *The One You Are Looking for is Not Here* uykumuzu kaçırıyor. The Gathering'ten Silje de bu tatlının fıstığı olarak unutulmazlar arasına katılıyor. "*Hypnone* herhalde albümün en iyisidir ya" derken *The Racing Heart* ile biletimiz kesiliyor. Zaten sözlerini de Anders yazmış! Ergen olsam sözlerinin dövmesini yaparım, o derece. Ama bu sefer yanılmıyorum, cidden The Racing Heart albümün en iyisi bence. Albüme ismini veren parça *Dead End Kings* de kapanış şarkısı olarak bir anda tüm enerjinizi alıyor. 11 (+2) şarkıda boş yok. Kimisinde söz, kimisinde müzik, çoğunda her ikisi de var. Katatonia dinleyip tehlikeli sularda yüzdüğünüz bir göl vardı ya eskiden kalma, heh, işte o his Dead End Kings'de de var. Ton yer yer Tool'a, bazen Opeth'e kaysa da Katatonia yine döktürmüş. **–Volkan**



THE NEWSROOM

HABER ODASINDA HAYAT DAHA HIZLI AKIYOR

"Sadece ilk 10 dakikasını izle" demişti kardeşim bu bana verdiğinde. "Beğeneceğine eminim" diye ekledikten sonra dizi bir hafta masamın üstünde kalmıştı, ama nihayet izlediğimde ilk sezonu öyle bir hızla bitirdim ki, bu satırları yazıp sesimi size de duyurmak istedim.

The Newsroom etliye sütlüye karışmadan, tek korkusu izleyicilerini kaybetmek olan haber sunucusu Will McAwoy'un (Jeff Daniels), TV prodüktörü olan eski sevgilisi Mackenzie MacHale (Emily Mortimer) hayatına tekrar girdiğinde başladığı yeni ve cesur haber programının etrafında dönüyor. Dizide sunulan haberlerin neredeyse tamamı yakın geçmişte yaşanmış gerçek olaylar olduğundan, dizi bir nevi senaristi Aaron Sorkin'in (The Social Network, Moneyball) olaylara bakış açısını anlatıyor. Bununla birlikte, Amerikan halkının dikkatine sunulmuş veya saman altı edilmiş çoğu haberin aslında ne tür bir yaklaşımla insanlara sunulabileceğini de gösteriyor. Amerikan gündemi bize biraz uzak olsa da haber etiğinin sorgulanması, karakterler arasındaki ilişkiler, medya ve sermaye ilişkisinin incelenmesi konusunda sizi tatmin edecek birçok olay haberlerle oldukça güzel harmanlanmış.



The Newsroom daha önce de söylediğim gibi ilk 10 dakikasında ne demek istediğini gayet iyi anlatan ve dizinin ana fikrini verebilen bir hap gibi. Aynı zamanda Aaron Sorkin'in doğru ve gerçek gazeteciliğe duyduğu özlem ve aşkın şiiri gibi. **–Hakan**

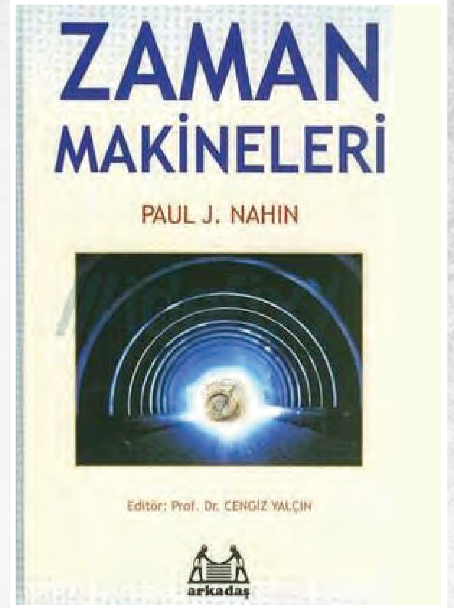
PAUL J. NAHIN – ZAMAN MAKİNELERİ

ZAMAN YOLCUSU KALMASIN!

Zaman makinesi icat edilmiş olsaydı içinde bulunduğumuz zaman kavramı, geçmiş ve gelecek tamamen manasını ve değerini yitirir, kuşkusuz tek gerçek "an" haline gelirdi. Ayrıca zaman makinesinin varlığı geçmiş ve gelecekteki insanlar tarafından kısa süre içinde fark edileceğinden insan hayatı ve eylemleri önemini yitirip paradokslara bile izin vermeden tüm yaşam hiç var olmamış sayılabilirdi. Ama hiçbir şey zaman yolculuğunun gelmiş geçmiş en büyük hayal, fikir ve macera olduğunun gerçeğini değiştirmezdi. Bir zaman makinemiz olsa, hangimiz geçmişe gitmek ve tarihteki önemli olaylara şahit olmak istemezdik ki? Peki ya geleceğe gidip insanlığın kaderine ve teknolojinin geldiği noktaya şahit olmak? Hayal ve bilimin birleştiği noktada en büyük fikir olan zaman makineleri ve zamanda yolculukla ilgili her şeyi bu kitapta görebileceğinizi söylesem, ne derdiniz?

Kaliforniya doğumlu matematik profesörü Paul J. Nahin'in 1983 yılında ilk baskısını yazdığı eserinin birçok eklentiyle yepyeni bir kitap haline bürünmüş olan bu 1999 tarihli ikinci baskısı, Hawking'in kitaplarından sonra en uzun süre çok satanlar arasında raflarda kalan bilimsel kitapların başında gelmekte. Bunun nedeni; zaten herkesin hayal ve merak ettiği bir konuyu, bilimsel olarak kavrayamamış insanların bile akıcı ve sade dili sayesinde anlayabilmelerini sağlaması kuşkusuz. Kitapta tarih boyunca zamanda yolculukla ilgili yazılmış ilk edebi cümlelerden ikinci baskı tarihine kadar yazılmış bütün makalelere, teorilere, yazılara ve çekilmiş filmlere referanslar mevcut. Zamanda yolculuğun en kilit konusu olan paradokslar hakkındaki alıntılar ve bilimsel teorilerse kitabın en keyifli yerleri. Yazarın araştırmacı bir bilim insanı olmasının yanında özellikle bilim kurgu edebiyatına olan ilgisi her noktada hissediliyor.

Zamanda yolculukla ilgili okumak isteyeceğiniz şeyleri, en etkileyici ve anlaşılır bir şekilde sunmayı başaran Paul J. Nahin'in bu harika kitabı bilimkurgu sevenlerin rafında bulunması gereken bir başyapıt niteliğinde. **–Pozan**



FİLMEKİMİ

FİLM MEVSİMİ BAŞLADI







Siz bu satırları okurken, bu sene 11. kez düzenlenen Filmekimi başlamış olacak. 29 Eylül – 7 Ekim haftasına yayılan film festivalinde yine harika filmler var. Vodafone sponsorluğunda gerçekleştirilecek olan festival İstanbul dışına da taşıyor (İzmir, Bursa, Ankara, Erzurum, Diyarbakır, Gaziantep) ama başta İstanbul olmak üzere yine "bilet bulamama" sorunuyla karşılaşacağımızdan korkuyorum. Hafta içi gündüz seanslarının 5 TL olacağı festivalin hafta sonu tam 15 TL, indirimli 10 TL olması ilginç bir tüccarlık kafası olsa da kadro sağlam.

Kim Ki-duk'un sorunlu yıllarını ardında bırakıp tekrar yönetmenlik koltuğuna oturduğu **Pieta** / Acı benim ilk durağım olacak. Hemen arkasından yaşayan en büyük yönetmen olan Haneke filmi **Amour** / Aşk'ta alacağım soluğu. Çektiği klipler ve filmlerle kalbimize dövmesini yaptırdığımız Michel Gondry'nin en taze filmi **The We and The I** eminiz ki güzelce tokatlayacak bizi ama Brian de Palma'nın **Passion**'ını da unutmamak lazım. Kadro güzel ama çok da güncel değil. Pek çok filmi kısa bir süre sonra vizyonda ve DVD'de göreceğiz ama Filmekimi ayrı bir festival ruhu taşıdığından, denk geliyorsanız katılmanızı öneririm. Program için; *filmekimi.iksv.org* **–Volkan**





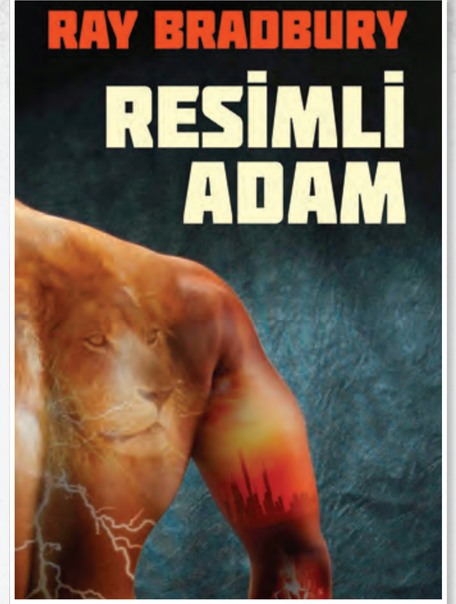
RAY BRADBURY - RESİMLİ ADAM

YENİDEN

Kısa süre önce kaybettiğimiz büyük bilimkurgu edebiyatı ustası Ray Bradbury'nin başyapıtlarından biri olan Resimli Adam, yazarın anısına yeniden basıldı. 18 adet bilimkurgu hikâyesinden oluşan Resimli Adam için, Ray Bradbury'nin geleceğe dair umutsuz ve karanlık düşüncelerini sıklıkla kullandığı ve insanlığa karşı eleştiri dozu oldukça yüksek olan bir eser diyebiliriz.

Öyküler gelecekte nasıl bir insan ve toplum olacağız sorusunu bilimkurgu öğeleri üzerinden soran bir yapıya sahip. Gelecek tasvirlerinden çok, derdi insanoğlu olan öyküler anlatıyor bize Bradbury. Bunu da 1951 yılındaki şartlar doğrultusunda öngördüğü teknoloji ve insanlığın gelişimi yardımıyla yapıyor çoğunlukla. Uzay yolculuklarını, savaşları, sansürü, inanç yapısını kendi romantik hayal gücü süzgecinden geçirip eleştiren, dokunan ve fazlasıyla düşündüren karamsar öykülerle sarsıyor bizi. Haliyle, nükleer bombalara şahit olmuş bir bilimkurgu yazarının gelecek tasvirleri fazlasıyla distopya etkisinde. Uzay yolculukları ve roketlerse Ray Bradbury'nin vazgeçilmezleri olarak bu kitapta da fazlasıyla yer buluyor.

Kitabı okuduktan sonra insanlığın halen Ray Bradbury'nin öngördüğü noktada olmadığını bilmek sizi biraz rahatlatıyor. Ama dünyada olan bitene şöyle bir baktığınızda kitaptaki karamsar gelecek tasvirlerinin sadece biraz geciktiğini düşünmeden de edemiyorsunuz. Dediğim gibi Ray Bradbury eleştiriyor, düşündürüyor ve istemese de hüzünlendiriyor ama "hayata baktığında görürsün ki her şeye verilecek cevap sevgiydi" diyebilen bir adam olarak aslında hikâyelerinin alt metninde yine de umuttan vazgeçmemizi tembihliyor. Bilimkurgu seviyorsanız, türe "insan" üzerinden yaklaşan Resimli Adam'ı okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum. **–Pozan**



GIANT KILLING

FUTBOL ASLA SADECE BİR OYUN DEĞİLDİR

Anime ve manga dünyasının içerdiği mükemmel yaratıcılığa büyük saygı duymakla birlikte, bu dünyalardan uzak durmayı tercih etmiş biri olarak baştan sona izlediğim ilk anime oldu Giant Killing. Seriyi izlememin asıl sebebiyse futbolu gerçekçi bir şekilde konu almasıydı.

Japonya'nın J-League'inde (Süper Lig) asansör bir takım olan East Tokyo United (ETU), en iyi oyuncularından biri olan Tatsumi'nin takımı bırakıp İngiltere'ye gitmesiyle çöküşe geçer. Takımda kalan bir-iki tecrübeli futbolcu senelerce uğraşıp takımı tekrar çıkışa geçirse de, eski günler ETU için çok uzakta kalmıştır. İşte bu yüzden, İngiltere'de futbol oynadıktan sonra teknik direktörlüğe soyunan ve FA Cup'ta amatör bir takımı 5. tura kadar getiren Tatsumi, eski takımına teknik direktör olarak geri döner. Tatsumi dönmesine döner ama ne taraftarlar ne de takımdaki diğer oyuncular onu istemez. *Hain* olarak adlandırılan Tatsumi ise, seriye de adını veren "Giant Killing"i, gerçekleştirmek için kolları sıvar.

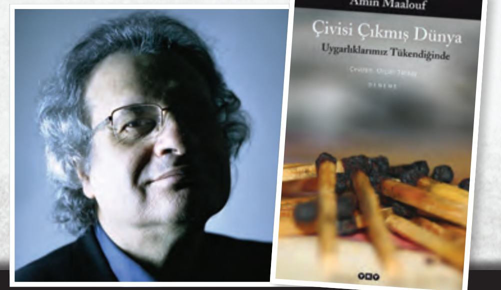
Giant Killing'de gerek maç ve saha içi, gerekse dışarıdaki sahnelerin çizimlerinin oldukça başarılı olduğunu söylemek gerekiyor. Ama bu seriyi başarılı kılan en önemli özellik, yapımcıların "futbol" kültürünü bilerek yansıtmış olmaları. Jose Mourinho benzeri bir karakter olan Tatsumi'nin felsefesi o kadar doğru ve gerçek ki diziyi izlerken kendinizi futbol kültürünün içerisinde buluyorsunuz. Futbolla ilgileniyorsanız veya bugünlerde izleyecek bir şeyler arıyorsanız, 25 bölümlük (manga olarak devam ediyor hikâye) Giant Killing'i öneriyorum. **–M. Burak**



AMİN MAALOUF - ÇİVİSİ ÇIKMIŞ DÜNYA

DÜNYAYA BAKIŞINIZ DEĞİŞECEK

Üç şeyden ulu orta asla bahsetmem: Para, din ve politik görüş. Bence üçü de her insanın özelinde kalması gereken konular ve üçünde de aşırılığın ucu açık. Lakin hayatımda ilk ya da ikinci defa içerisinde siyaset olan bir kitaptan bahsedeceğim çünkü bu kitabı herkesin okuması gerektiğini düşünüyorum. Çivisi Çıkmış Dünya, beni özellikle Arap dünyasının yakın tarihi konusunda çok aydınlattı. Sayesinde bugünü çok daha kolaylıkla kavrayıp ilerisi hakkında ahkâm keser oldum. Bize yakın bir coğrafyanın içerisinden gelen Amin Maalouf'un aslında çok derin bir birikime sahip bir entelektüel olduğunu da gene bu kitapla kavradım. Yalnızca Ortadoğu ve bununla alakalı Türkiye tarihindeki olaylar değil, Amerika ve Avrupa Birliği politikaları, küresel ısınma, enerji kaynakları ve doğal felaketler, ekonomik ve siyasal krizler üzerine de kalem oynatan yazar bugün neden birlikte yaşamamız ve birbirimize saygı duymamız gerektiği hakkında gerçek bir "nedenler" eseri hazırlamış. Yazarken bilgiçlik taslamak yerine alçak gönüllü bir tavırla kendini ifade ederek kalbimi daha da kazandığını da itiraf etmeliyim. İnsanların birbirlerini yemeden yaşayabileceğini anlatabilmesi, aslında kendisinin de "öteki"nin gözünde aynı sıfatla anıldığını ve başka bir yeryüzü olmadığını göstermesi bile bana yetti. Etrafımdaki herkese ısrarla tavsiye ettim bile. **–Burak**



ANİME ANTOLOJİLERİ

HAYALGÜCÜ PATLAMASI

Hep aynı basmakalıp tekniklere başvuran, birbirinin benzeri yapımlar izleyedurduğumuz anime dünyasında anlaşılması güç, görece sıkıcı, belki de bu yüzden pek az tanınan kısa öyküler de var. Farklı animasyon stüdyoları veya yapımcılar bir araya gelip hayal güçlerini çalıştırıyor, basit bir fikirden yola çıkıp ufkunuzu genişletecek, uykunuzu kaçıracak ya da sadece ekrana boş boş bakmanıza neden olacak eserler yaratıyor. Bu ay, kıyıda köşede kalmış bu eserlerin toplandığı antolojilere göz atıyoruz. **-Eren Okka**

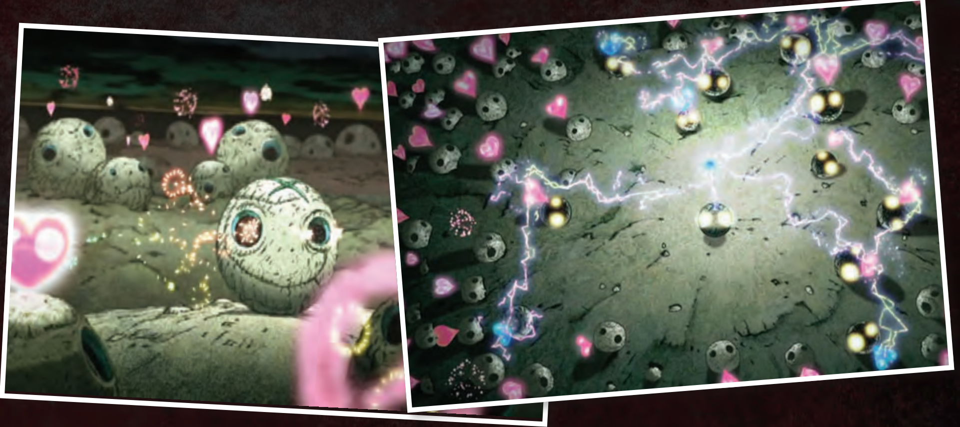
ANI*KURI15

Japon animasyon endüstrisinde çalışan çeşitli insanların bir araya gelip yarattığı kısacık on beş öyküyle başlıyoruz ("anime" + "creators" + 15 = "Ani*Kuri15"). Gainax, Madhouse, Production I.G ve Studio 4°C gibi animasyon stüdyolarını tanımıyorsanız, Makoto Shinkai (*5 Centimeters per Second*), Satoshi Kon (*Paprika*), Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*) gibi isimlerden oluşan tam anlamıyla bir "all-star" kadro umurunuzda değilse bile Ani*Kuri15'i izlediğiniz on beş dakika boyunca çok eğleneceksiniz.



GENIUS PARTY

Studio 4°C'de ikamet eden Masaaki Yuasa (*Kaiba*) ve Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*) gibi dahiler on beşer dakikalık on iki adet kısa öyküye imza atmış. Tavsiyem, izleyeceğiniz ilk antoloji bu olsun. İkinci tavsiyem, her biri farklı animasyon tarzına sahip ve birbirinden bağımsız olsa da bölümleri sırayla izleyin. Böylelikle aynı adlı ilk bölümle devamında sizi neyin beklediği hakkında bir fikriniz olacak. Yarı yolda karşınıza çıkan *Baby Blue*'da hüzünlenecek, nihayetinde *Dimension Bomb*'a ulaşınca Juno Reactor'dan gaz bir parça eşliğinde coşacaksınız. Bir sonraki seçimlerde oylar Genius Party'ye!



THE ANIMATRIX

Bu sayfadakiler arasından belki de önceden ismini duyduğunuz tek yapım bu olsa gerek. The Matrix üçlemesini tamamlayan, toplam dokuz bölüm ve bir buçuk saat süren seri içinden özellikle yapay zekânın yükselişini konu alan *The Second Renaissance*, bir üniversite öğrencisinin "uyanışını" anlatan *Kid's Story* ve film-noir havasındaki *A Detective Story* tüm Matrix hayranları tarafından izlenmeli.





WINTER DAYS



Kanımca bu sayfadaki en sıkıcı eser olsa da, o kadar ilginç bir fikir üzerine kurulmuş ki Winter Days, yazmadan edemeyeceğim. Elinizde bir şiir olsun. Sonra bu şiiri ikişerli mısralara bölün. Ardından da bu mısraları farklı animasyon sanatçılarına dağıtın... İşte size meşhur Japon şair Basho'ya ait bir şiirden uyarlanan Winter Days! İşin içinde otuz beş farklı sanatçı olunca haliyle çok farklı yorumlar ortaya çıkmış. Kimi kendini siyah-beyaz çizimlerle, kimi yağlı boyayla, kimi de kil animasyonuyla anlatmaya çalışmış. Sırf bu çeşitliliğe tanık olmak için dahi izleyebilirsiniz Winter Days'i.



SWEAT PUNCH



Yine Studio 4°C yapımı olan beş kısa öykü içeriyor Sweat Punch. Zaten böyle enteresan yapımları araştırmaya başladığınızda nereye elinizi atsanız Studio 4°C'ye çarpıyor, hatta görüyorsunuz ki Catherine ve Street Fighter IV gibi oyunların animasyonlarında da onların parmağı var. Sweat Punch'ın tamamını izlemeyecek olsanız bile, Goethe'nin Der Erlkönig'i ve Schubert'in aynı adlı müzik uyarlamasından esinlenen *Kigeki* bölümüne mutlaka bakmanızı öneririm.

Yetmediyse Bunlar da Var

1. Amazing Nuts!
2. Batman: Gotham Knight
3. Memories
4. Neo Tokyo
5. Robot Carnival



5HARFLİLER

SOLDAN SAĞA 5 HARF

–DAMLA PINAR GÖK

5Harfliler, kadın gündeminin peşinde bir internet sitesi (*www.5harfliler.com*). Birkaç ay önce yayın hayatına başlayan site, hem kaliteli içeriği hem de sorunlara yaptığı nokta atışlarıyla kısa sürede ilgimizi çekmeyi başardı. Özellikle *Feministin Bayramlaşma Rehberi* yazısında Deniz Kaynak'ın da bahsettiği gibi: Geniş ailenizle toplandığınızda mürüvvetinizin ve siyasi görüşünüzün detaylarından bahsetmekten kaçınmanın, kaçınamadığınızda ustaca bir hamleyle konuşmayı 'kolesterole dikkat etmek lazım"a çekmenin 50 altın kuralını sıralayabilmek bu ülkenin kadınlarının büyük bir kısmı için ip üzerinde yürümek kadar cambazlık yeteneği gerektiriyor.

Kadına dair konuları "erkek nefreti" ya da "ne olacak bu kadınların hali" karamsarlığı yerine bazen eğlenceli bazen iğneleyici ama her zaman dikkat çekici bir şekilde ele alan bu kadınların neler yaptıklarını ve neler yapmak istediklerini bir de kendilerinden dinlemek istedik. Ha bir de, evet, okuyucularımızın büyük bir çoğunluğunun erkek olduğunu söylemeyi de ihmal etmedik :)

Öncelikle bize biraz kendinizden bahseder misiniz? Kimsiniz, neler yapıyorsunuz?

Duygu Aytaç: Ben fotoğrafçıyım, adım Duygu.
Deniz Kaynak: Deniz ben de. Kadının İnsan Hakları Derneği'nde editörlük yapıyorum.
Duygu: Şu an yurtdışında yüksek lisans yapan arkadaşımız Çağla Özbek de yazarlık ve editörlük yapıyor. Düzenli yazarlarımızla beraber yaklaşık 10 kişilik bir ekibiz.

Site fikri nasıl çıktı? Nasıl başladınız? Neler yaşadınız o süreçte?

Deniz: Site fikri yaklaşık 1 yıl önce çıktı. Ondan önce de konuşuyorduk sürekli.
Duygu: Uzun zamandır aklımızda olan bir şeydi, kadın gündemini takip eden ve kadın düşmanı olmayan bir site yapmak istiyorduk. Takip ettiğimiz yabancı siteler vardı ama benzer bir örnek Türkiye'de yoktu. Aramızda da sürekli olarak "biz de yapsak ya böyle bir şey'" diyorduk. En son 1 sene önce ciddi ciddi yapmaya karar verdik.
Deniz: Sitenin kurulması ve tasarımının tamamlanması aşamasında bazı krizler yaşadık. O sorunları atlatmamız, işleri yoluna sokmamız derken de yaklaşık 2 ay önce kesin olarak açıldık. 2 aydır düzenli olarak yazıyoruz. Kadın gündemini takip etmek istiyoruz ama bunu çok asık suratlı olmayan bir şekilde yapmak istiyoruz. Bu her zaman mümkün olmuyor tabii; çünkü kadın gündemi her zaman eğlenceli olmaya çok müsait değil. Ama mümkün olduğu ve elimizden geldiği kadar ruhumuzu karartmayacak şeyleri ortaya çıkarmaya çalışıyoruz.



Duygu: Sadece komik olsun, sadece eğlenceli olsun diye de kısıtlamamız yok. Ama genel olarak biraz kolay okunur tutmaya çalışıyoruz yazdıklarımızı.
Deniz: Yeri geldiğinde magazin haberi de yayınlıyoruz. Aslında Türkiye'de bu bir dert. Magazin sayfalarının çoğu kadın düşmanı haberlerle dolu; onun selüliti varmış, bunu bikiniyle yakaladık, bakın namussuz kadın evli adamı ayartmış... Bir şekilde aslında merak da ediyoruz o haberleri, yalnızca o şekilde okumak istemiyoruz.

Nasıl bir araya geldiniz? Ekibi nasıl oluşturdunuz?

Duygu: Çağla, Deniz ve ben tanışıyorduk zaten, yakın arkadaştık. Siteyi kurmaya karar verdikten sonra arkadaşlarımıza, internetten tanıdığımız insanlara, kalemini beğendiğimiz kişilere teklif götürdük. Çoğu olumlu cevap verdi. Bu şekilde yaklaşık 10 kişilik bir çekirdek grup oluştu. Kendi kadromuza ek olarak farklı bloglarda güzel bir yazı gördüğümüz zaman onları yayınlamak için de izin istiyoruz.

Türkiye'de kadın ayrımcılığı çok acı verici boyutlarda. Aslında böyle bir site yapmak için ya derviş sabrına sahip olmanız ya da çok iyimser olmanız lazım. Siz hangisisiniz?

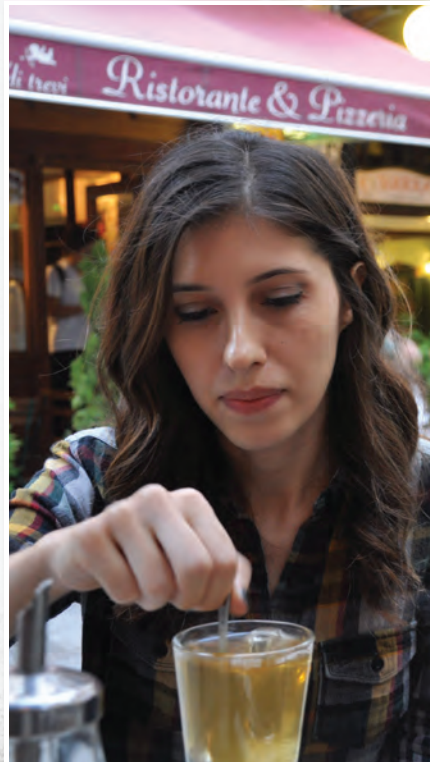
Deniz: Bu haberleri takip ederken oturup kendi kendimize sinirleniyoruz biz de. Neyi değiştire-



biliyoruz bilmiyorum ama en azından harekete geçmiş olmak insanı bir parça rahatlatıyor. Ama şahsen bu beni daha az öfkeli yapmıyor.
Duygu: Türkiye'de dersinden tut, dergisine gazetesine kadar her yere yayılmış bir kadın düşmanlığı var, bunun farkındayız. Onların mecralarında mücadele etmek yerine biz kendi alanımızı oluşturuyoruz. Onların gündemine bağlı kalmayıp, kendi gündemimizle mücadele etmek istiyoruz aslında.
Deniz: Bu bir parça şey gibi; olan bir şeye reaksiyon vermek aslında bir taraftan onu sürekli yeniden üretiyor ve bir parça da destek vermiş oluyor. Bir sürü gazete yazarı zaten bir sürü yazıyı tepki çekmek için yazıyor ve amaçlarına da ulaşıyorlar. Bazen bu yazılara kendi tarzımızda cevap verdiğimiz oluyor, bazen de "bunu görmezden gelelim, hiç yokmuş gibi davranalım" diyoruz. O kadar iğrenç şeyler oluyor ki bazen, üzerine şaka bile yapamıyorsun. Yanlış olduğunu söylemek bile gereksiz; çünkü yanlış olduğu çok bariz. Bu durumlarda hiç bulaşmadığımız da oluyor.
Duygu: Bazen bulaşıyoruz. O da "delirdik, çileden çıktık" şeklinde olmuyor. Mesela Yüksel Aytuğ'un kadın atletler hakkında bir yazısı vardı. Onda kendiliğinden gelişen bir şekilde akrostişler yazdık. O da çok sinirimizi bozmadan, akıl sağlımızı koruyarak verdiğimiz bir tepkiydi.
Deniz: Bir de o kadar fazla şeye tepki vermemiz gerekiyor ki, her gün yeni bir şey oluyor. Hepsine yetişmeye çalışmak insanı kendi gündemine odaklanmaktan alıkoyuyor. Yani o kadar çok şiddet, tecavüz ve taciz haberleri ile karşılaşıyoruz ki. Sadece bunlar da değil. Mesela kilo üzerinden ayrımcılık yapmak da bir dert ama diğerine tepki vermekten ona sıra gelmiyor bir türlü. Biz onu kendi içimizde bir parça değiştirmeye çalışıyoruz. Tepki vereceğimiz şeyleri biraz sınırlı tutmaya çalışıyoruz ki kendi açacağımız tartışmalara da enerjimiz kalsın.
Duygu: Bu arada sitenin içeriği de sadece ayrımcılıkla mücadele üzerine kurulu değil. Ülke - dünya gündemini takip ediyoruz ama bir yandan da sitede yazan herkesin ayrı gündemleri var, onlara mutlaka yer vermek istiyoruz. Ayrı ayrı ilgi alanlarımız var. Sinema, edebiyat, fotoğraf, moda, televizyon, makyaj; bunlara girmekten çekinmiyoruz.

İnsanlardan gelen tepkiler nasıl?
Duygu: Şu ana kadar olumlu tepkiler aldık. Facebook sayfamızdan, Twitter'dan çok güzel mesajlar geliyor. Pek çok kişinin beklediği bir şeymiş gibi sanki yaptığımız.

Uçuk ya da sinir bozucu tepkiler aldığınız oluyor mu?
Duygu: Hiç öyle tepkiler olmadı. Bir tane trollümüz oldu ama o da zaten tanıdığımız biriymiş, sayılmaz diyebiliriz. Nefret maili falan almadık kesinlikle.
Deniz: Öyle çok nefret maili alacak bir şey de pek yazmıyoruz aslında.
Duygu: Belki site daha çok bilinse alırdık.
Deniz: Aslında erkekler de takip ediyor, onu görüyoruz. Takip ediyorlar, yorum yapıyorlar, paylaşıyorlar. O açıdan çok mutluyuz.
Duygu: Evet, bizi rahatsız eden şeyler pek çok erkeği de rahatsız ediyor aslında.



Türkiye'de kadın düşüncesi çok yakın zamana kadar belli kalıplara sıkışmış bir düşünceydi. Zamanın ve insanların da değişmesi ve modernleşmesiyle beraber sizce gençler arasındaki o yerleşik kadın düşüncesi biraz evrimleşti mi yoksa hâlâ aynı mı?
Duygu: Forumlarda ve sosyal medyada yazılanlara ve onları yazan insanların yaşına ve eğitimine bakarsak iyileşme gibi bir durum olduğunu pek söyleyemeyiz. Korkunç olan da o zaten. Gittikçe bir iyileşme olması gerekirken, bunu göremiyoruz.
Deniz: Bence geçmişte de o kadar kalıplaşmış bir şekilde değildi, o zaman da istisnalar vardı. Bu istisnaların sayıları da o kadar az değildi aslında. Şimdi her şey o kadar güllük gülistanlık değil tabii. Bence bir iyileşme var; çünkü daha fazla iletişim aracı var. Bilgiler daha kolay yayılıyor. Tabii çok kemikleşmiş şeyleri değiştirmek kolay değil. Üniversiteye gidiyor adam. Sorsan teorik olarak her şeyi gayet iyi biliyor. Ama uygulamaya geldiğinde eninde sonunda etraftan gördüğü şeyi tekrarlayabiliyor.
Duygu: Şu an Türkiye'deki en popüler internet mecralarına baktığında da korkunç bir hal var. Biz, sen, ben okuduğumuzda omuz silkip "bunlar da salak işte" diyebiliriz. Ama ergenlik çağında okuyan bir kızın kafası o kadar karışabilir ki. "Ben bir kadın olarak nasıl yaşamalıyım"ın cevabı çok kötü, oralardan okursa eğer.
Deniz: Genç kadınlar için ben de çok önemli olduğunu düşünüyorum. Bizim de tabii ki sürç-i lisan ettiğimiz yerler oluyordur. Ama en azından ufak da olsa alternatif bir şey sunuyoruz.

Hem çok kesin hem de mizahi bir tarzınız var. Editoryal süreç nasıl işliyor? Neye göre seçiyorsunuz yazıları? Herhangi bir sansür mekanizması oluyor mu?
Duygu: Herkes kendi konularını kendi seçiyor. Güncel haberlerle ilgili de zaten hep irtibat halindeyiz. Kararsız kaldığımız durumlarda kendi içimizde tartışıyoruz. Yazılara çok karışmamaya çalışıyoruz. Aklımıza takılan bir şey oldu mu ne demek istediğini yazara soruyoruz. Zaten yazılarını çok sevdiğimiz ve beğendiğimiz, güvendiğimiz insanlarla çalışıyoruz.

Erkek yazarınız var mı?
Duygu: Blogundaki yazıyı yayınlamak için izin aldığımız bir arkadaşımız oldu. Erkeklerin sitemizde yazmasına karşı değiliz kesinlikle. Ama diğer her yerde çoğunluk erkeklerde olduğu için 5harfliler'e daha çok kadınlar yazsın istiyoruz.
Deniz: Kadınlıkla ilgili konularda, kadınlardan çok erkeklerin konuşması beni bir parça rahatsız ediyor. İlla cinsiyet de olması gerekmiyor konunun; ama cinsiyete yakın bir şeyden bahsedeceksek erkeklikle ilgili bir şeyler yazması hoşuma giderdi erkeklerin. Çünkü kadınlık kadar olmasa da o da problemli bir alan. Ama işte erkeğin onu fark etmesi lazım.
Duygu: Tabii erkeklerin de üzerinde inanılmaz bir "erkek olma" baskısı var. Zaten pek çok sorunun kaynağı da o yani. Onu reddediyor değiliz kesinlikle.

SONBAHAR ANİME SEZONU

AKSİYONA DOYACAĞIZ -İPEK CEVAHİR

Bir yayın sezonu daha geldi çattı. Bu sefer de aksiyon yapımlarıyla kuşatılacağız gibi görünüyor. Bense nicedir gözlerimi Magi'ye diktim, geri sayımdayım. Birkaç sayfam daha olsaydı aşağıdaki liste epey bir uzayacaktı; ama mecburen bir noktadan sonra durmak zorunda kaldım. Umarım siz de bu sezon gözünüze ilginizi çeken bir yapımı kestirirsiniz. Şimdiden iyi seyirler, iyi eğlenceler.

MAGI: THE LABYRINTH OF MAGIC







Stüdyo: A-1 Pictures
Başlangıç: 7 Ekim
En basit haliyle şöyle diyebilirim; Caps Lock eşliğinde klavyeye kontrolsüzce basılan o malum formatta tepki verdim Magi'nin animesini duyunca (içimdeki o zararlı fangirl bazen böyle ortaya çıkıyor). O kadar yapılmasını istediğim bir seriydi ki inanamadım.

Hikâyesi boyunca karakterleriyle sürekli Binbir Gece Masalları'na ufak dokunuşlar yapıyor Magi; ama kendi içinde de ilginç dünyalara açılan farklı ve çok sürükleyici bir macera. Aladdin adlı (sevimlilik yumağı) bir "Magi", Djinn'i Ugo'yla birlikte yolculuk yapmaktadır. Bulundukları topraklarda son yıllarda Dungeon denen dev yapılar belirmeye başlamıştır ve birçok insan bu gizemli yerleri içlerindeki eşsiz hazineler için bulup geçmeye çalışır. Aladdin, yolculuğu sırasında bir Dungeon bulup zengin olmaya çalışan Alibaba adlı bir gençle karşılaşır. Aladdin'le birlikte Dungeon'ı geçme şansının da artacağını fark eden Alibaba, yoluna onunla birlikte devam eder. Maceraları boyunca yeni dostlar, düşmanlar ve etraflarındaki dünyanın sırlarını keşfederler.

Fantastik macera seven herkesin mutlaka şans vermesi gereken bir seri bu. Shinobu Ohtaka'nın yazdığı mangası halen devam ediyor. Gelen son açıklamalara göre Koji Masunari'nin yönetmenliğini yapacağı serinin başları, ana karakterleri tanıtmak amacıyla biraz daha hızlı işlenebilirmiş. Morgiana ve Alibaba'yı beklediğimizden daha erken görme şansımız var yani. Ancak animenin sadece Balbadd sagasının sonuna kadar olan hikâyeyi kapsayacağı söyleniyor.

PSYCHO-PASS

Stüdyo: Production I.G
Başlangıç: 11 Ekim
Psycho-Pass, şimdiye kadar gördüğümüz havalı silahları ve yaydığı aksiyon-polisiye sinyallerinden fazlasını sağlayacak gibi duran bir seri. Başta ilgimi çeken yanı Akira Amano tarafından tasarlanması oldu. Her hafta devam eden Katekyo Hitman Reborn'un yaratıcısı, güzel insanlar tasarlamayı hiç bırakmaması gereken ve piyasadaki nispeten nadir başarılı bayan shounen çizerlerinden biri.





Hatta Psycho-Pass daha plan aşamasındayken, Amano'nun araç tasarımları sonrası farklı şekillenen yeni detaylar eklenmiş hikâyeye.

Senaryosu Fate/Zero ve Madoka Magica'nın da yazarı olan Gen Urobuchi'nin kaleminden çıkacak. Stüdyosunun Production I.G. olması ise en büyük artısı muhtemelen. Psycho-Pass'in arkasındaki fikir de hoşuma gitti. Yapımcılar bir röportajda Psycho-Pass'in, Production I.G.'nin elindeki Ghost in the Shell ve Patlabor gibi büyük isimleri yeniden yapmak yerine, onların konseptinde tamamen yeni bir başlık yapmak istemeleri sonucu oluştuğu söylenmiş. Bu fikirse Hollywood'un yeniden yapımlara gidiyor olmasından ortaya çıkmış (bir yeniden yapıma gitmek yerine tamamen yeni bir seriye şans vermek istemeleri takdire değer). Görülen o ki sağlam bir bilimkurgu serisi planlıyorlar.

Hikâye, insanların ruhsal dengelerinin ve kişiliklerinin anında ölçülebildiği bir gelecekte geçecekmiş. Bu bilgilerin toplanıp kaydedildiği bir dünyada polis olan Shinya Kougami ve departmanındaki insanların suçlarla savaşması işlenecekmiş. Bekleyelim ve görelim.



K

Stüdyo: Go Hands
Başlangıç: 5 Ekim

K'nin (başlık bu) konusunun tam olarak ne olduğu hakkında kimsenin hiçbir fikri olmamasından yola çıkarak animenin ya çok kötü ya da çok iyi olacağını düşünmeden edemiyor kimse. Ya da "o kadar garip ki aslında iyi" dedirtmeyi umuyorlar. Piyasaya çıkışı için hızlı adımlar atılan ama hâlâ konusunu tam olarak öğrenemediğimiz bir seriye, sırf meraktan başlayacakların sayısı az değildir eminim. Yayın tarihine yaklaşana kadar açıklamaktan kaçınmaya devam edecekler mi göreceğiz; şu ana kadar karakterler, seslendirme sanatçıları ve anlam veremediğimiz ama animasyonunun aslında fena da görünmediği fragmanlar haricinde kapalı bir kutu bu seri. İtiraf etmeliyim, cidden merak ediyorum ve hedefleri de benim gibi sazanlar muhtemelen.

K'nin konusu hakkında en muhtemel tahmini, sitesine eklenen Blu-ray kapaklarındaki karakterlerin çıkış sıralarının üzerinden yapanlar var. Tabii bunların hepsi teoriden ibaret. Daha önce Seitokai Yakuindomo ve Mardock Scramble yapımlarında imzası olan Go Hands stüdyosu ile GoRA Project'in imzasıyla yapılacağı açıklanan "K" serisinin yönetmenliğini de Shingo Suzuki (Mardock Scramble) yapacak. Serinin şu ana kadarki en çekici yanı tam bir yıldız seslendirme kadrosunu toplamış olması. Daisuke Namikawa, Daisuke Ono, Jun Fukuyama, Takahiro Sakurai, Mamoru Miyano gibi rüya isimler var kadroda. Sonunda konunun patlamaması ümidiyle karışık şüpheli bir merakla bekliyoruz K'i.

SUKI-TTE LI NA YO (SAY I LOVE YOU)



Stüdyo: Zexcs
Başlangıç: 7 Ekim

Bazen bir manga önerisi çıkar karşınıza, öylesine takılırken kendinizi 15. bölümüne devam ederken bulursunuz. Animesi aklınıza geldiğindeyse "herhalde bunun kopyası gibi olan milyonlardan birini yaparlar" dersiniz ve evren koca bir şakadan ibaret olduğu için akabinde animesinin fragmanını görürsünüz. Suki-tte Ii na yo'nun animeye uyarlanacağını duymam tam olarak böyle gelişti. Çünkü gerçekten de sıra ona gelene kadar sayısız kopyasını bulabileceğiniz bir seri bence. Neden inatla okuduğumu ben de bilmiyorum (*sanki, aslında, bazen* aşırı shoujo bir şeyler okuma moduna giriyor olabiliyorum işte).

Hiçbir türe, hele ki shoujo serilere karşı hiçbir derdim olmadığı bunca senedir malum. Yanakları al al Kimi ni Todoke okuyan, Skip Beat!'i tezahürat eşliğinde takip eden, Ouran'ı hâlâ seven biriyim. Ama bu seri, mümkün olan ne kadar lise romantizm klişesi varsa hepsini itinayla toplayıp, sıkıştırıp önümüze sürmüş gibi geliyor bana biraz. Hazır olun, işte dizinin çok ilginç konusu: Kendi halinde, yalnız, insanlardan uzak duran ana karakterimiz, bir şekilde okuldaki mega-popüler bir çocukla çıkmaya başlar. Çünkü hepimizin bildiği gibi gerçek hayatta böyle çocuklar, aslında süper iyi ve sevgi dolu yaratıklardır ve böyle kızları seçerler (?!). Zaman içinde göreceğimiz gibi bu kızımız, bir şekilde insanlara doğru şeyleri söyleyebilen, aslında çekici bir kızcağızdır. Kızın anlamsızca popüler sevgilisinin çevresindekiler de onu kabullenmeye başlarlar. Hikâye boyunca yeni çiftin ufak tefek sorunları, yeni karakterlerle gelen yeni gençlik dertleri, değişen diyalogları eklenir ve en az bir kaç defa "şimdi böyle olacak!" diyeceğiniz olaylar şekillenir.



Anime uyarlamasının karakter tasarımları şu anda mangadakinden daha düzgün (ama hâlâ fazla anoreksik) durduğu için romantik hikâyelerden hoşlananlar bu tarafa bir bakmak isteyebilir. Ama beklenmedik sürprizlerle dolu bir seri olmadığını söylemem gerek. Boş vaktiniz varsa ve gerçekten bu tür serilerle ilgileniyorsanız deneyin derim.

TONARI NO KAIBUTSU-KUN (THE MONSTER NEXT TO ME)



Stüdyo: Brain's Base
Başlangıç: 2 Ekim

Komedi yani daha ağır basan ve daha renkli bir shoujo olan Kaibutsu-kun kendi başarısından başka bir şey düşünmek istemeyen Shizuku adlı bir kızın, günün birinde okulu asıp duran Haru adlı bir çocuğa notları götürmek için görevlendirilmesiyle başlıyor. Tek derdi notları teslim edip kaçmakken yanlış anlaşılan ve Haru'nun kesinlikle arkadaş olduklarına kanaat getirip Shizuku'ya yapışarak başına dert olmasını işleyen hikâyede ikilinin "arkadaşız ama aslında değiliz ama galiba arkadaşız" arasında bir yerlerde gidip gelen komik ilişkileri anlatılıyor. Kendi içinde eğlenceli ve sevimli bir seri Kaibutsu-kun. Mangadaki komik ifadeleri animede de yakalayabilmelerini görmek isterim. Anime, Robiko adlı sanatçının mangasından uyarlanıyor.

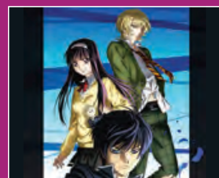
DİĞER BAŞLIKLAR



BTOOOM!
Madhouse, 4 Ekim
Junya Inoue'nin 2009'da yayınlanmaya başlayan bilimkurgu aksiyon mangası, Madhouse tarafından animeye uyarlanıyor. Ciddi aksiyonları sevenler için sezonu dolduran başlıklardan biri.



ROBOTICS;NOTES
Production I.G, 11 Ekim
Steins;Gate'le aynı evrende, yıllar sonra geçen ama bambaşka bir hikâyeyi işleyen bu yeni seride zaman makinelerinden uzaklaşıp biraz da robotlarla haşır neşir oluyoruz.



CODE: BREAKER
Kinema Citrus, 6 Ekim
Samurai Deeper Kyo'nun yaratıcısı Akimine Kamijyo'nun son serisi Code: Breaker da animeye uyarlanıyor. Uzakdoğu dövüş sporları ve doğaüstü güçler eşliğinde bir aksiyon serisi hayranlarını bekliyor.



JORMUNGAND: PERFECT ORDER
WHITE FOX, 2 Ekim
İlkbahar sezonunda yayına başlayan bu aksiyon serimiz de ikinci sezonuna kısa sürede kavuştu ve bu sezon da devam ediyor.



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.

iPhone 5

Herkese yeniden sevgiler ve saygılar arkadaşlar. Ben ailenizin elmacısı Gök, bu sefer geçtiğimiz hafta piyasaya çıkan ve çıkışı ile birlikte sevenlerin de nefret edenlerin de, telefondan anlayanların da anlamayanların da bütün ilgisini kendine çekmeyi (her zaman olduğu gibi) başaran iPhone 5'ten bahsedeceğim. Aslında özelliklerin falan incelemesini yapacaktım ama çok lüzumsuz olacağını düşündüm. Alet çıkınca zaten CNN'de bile en büyük manşet olduğu için burada teker teker bütün yenilikleri saymaya lüzum yok. Eminim ilgilenen, iPhone seven veya "Apple hater" olan herkes bu özellikleri incelemiştir. Tutup da burada ekran çözünürlüğü şu olmuş, hız, MHz olarak şu kadar artmış gibi teknik veri özeti geçmeyeceğim. Zaten Apple'ın sitesinde bütün özellikler gösteriliyor, ben daha ziyade aletin genelinden ve de neden Apple ürünlerini diğer markaların ürünlerine tercih ettiğimden bahsedeceğim. Özet olarak Siri'nin çok çok geliştirildiğini söyleyebilirim. Maç sonuçlarından filmlere kadar her konudan anlıyor. "*Yarın yanıma şemsiye alayım mı?*" dediğinizde yarınki hava durumuna bakıyor, "şu filmi izlemek istiyorum" deyince etrafınızdaki sinemalarda o filmin matinelerini falan buluyor. Tabii bu özellik Türkçede düzgün çalışmayacağını tahmin ediyorum. Ayrıca alet hakikaten çok hızlanmış. Ama en çok hoşuma giden özelliği aletin hafifliği oldu. Önceki iPhone'umdaki cam olayını da seviyordum ama bu hafiflik daha güzel sanki. Sonuç olarak alet çok "güzel" olmuş arkadaşlar. Sanki bir sanat eseri gibi, insan bakınca sanki sadece bir telefona değil, aynı zamanda muhteşem bir tasarıma ve de mükemmel bir mühendislik ürününe bakıyor. İş yerinde dün iPhone 5'imi görmek için millet neredeyse sıraya girecekti, ofisin %75'i geldi ziyarette bulundu, telefonu inceledi, 5 kişi de sipariş verdi... İşte böyle özel bir telefon iPhone 5.

İLK ALANLARDAN BİRİ OLSAM MI?

2 sene önce iPhone 4'ümü almaya, daha doğrusu "çakmaya" çalışırken, ürüne olan yoğun ilgiden dolayı gece vakti ön sipariş yapamamıştım... Bu sene de gece 2'ye kadar beklemek yerine "*sabah erken kalkayım, paşa paşa siparişimi koyayım*" dedim, ama korktuğum başıma geldi, alet çoktan tükenmişti ve "*postalama 2-3 hafta sonra olacak*" mesajını gördüm. "İyi bari, Cuma'yı bekler, belki o gün bir tane bulabilirim" dedim. Şansıma, sabaha kadar sırada beklememiş olmama rağmen saat 11:30 civarında yani alet çıktıktan, dükkan açıldıktan 1.5 saat sonra bir tane çakabildim kendime. Bu sefer beyaz rengi tercih ettim, siyahı da beyazı da inceledim ve siyahın çabuk çizileceğini düşünüyorum, bu sefer beyaz çok daha hoş olmuş. Önceki iPhone'umu da ikinci hat olarak kullanacağımdan bir siyah, bir beyaz olsun, yer siyah, Gök beyaz modunda da takılalım dedim. Eğer alacaksanız, şahsen ben sizlere de beyaz olanı öneriyorum, çünkü o mat siyah olan her ne kadar tam bir Batman telefonu gibi gözükse de, o aletin çok kolay çizileceğini düşünüyorum. Bu sefer direk 64 GB çaktım, çünkü zaten bu iPhone'ların ikinci el satışları da çok kolay oluyor, kontrat dolduğunda eğer satacak olursanız verdiğiniz parayı zaten geri alıyorsunuz. Ben benim iPhone 3G'yi kontratla 300 dolara almış, 350 dolara geri satmıştım.

APPLE VE MERCEDES

Arkadaşlar, şöyle söyleyeyim... Bir adam hayatı boyunca Doğan'a (veya Honda Civic'e) binerse ve bu adama bir gün Mercedes verirlerse, o adam bir daha Doğan'a binmek istemez. Hep Doğan'a binerken farkında bile olmadığı güzellikleri ve özellikleri Mercedes'e bindikten sonra görür çünkü, önceden haberi yoktur... İşte iPhone da, daha doğrusu Apple da bence gadget dünyasının Mercedes'i. Zaten sanırım Hazreti Steve bir konuşmasında "teknoloji dünyasının Mercedes'ini yapmak istiyorum" şeklinde bir laf etmişti. Kendisinin de Mercedes SL55 AMG sürdüğünü hatırlarsak, Apple ve Mercedes benzetmesinin oldukça yerinde olduğunu görürüz. iPhone 5 resmen bir Mercedes-Benz SLR... Ha, şimdi Mercedes en iyi mi? Kimilerine göre öyle, kimlerine göre değil. BMW'nin yol yutuşu daha mı iyi, evet belki, Lamborghini daha mı hızlı, evet öyle, ancak sonuç olarak Mercedes, bütün özellikleri bir araya getirip, en uygun, en verimli, en sanatsal şekilde, bir tüm paket olarak ortaya koyan bir firma.

İşte Apple da öyle. Yani şimdi 3-5 kişi çıkıp "*beyler benchmarklarda ikinci olmuş iPhone 5, hahaha*" falan demesi çok saçma ve lüzumsuz geliyor bana. En hızlı arabayı isteseydik gidip Drag Racing arabası alırdık, öyle değil mi? En sağlam arabayı almak istesek gider kamyon alırdık. Dolayısıyla her şeyin en iyisinden yeteri kadarı tek bir pakette buluşuyor. Diğer hiç bir telefonda iPhone'daki kadar iyi bir yazılım ve donanım uyumu görmüyorum. Bir kere Android işletim sistemi benim bildiğim kadarıyla modifiye edilebildiği için telefon üreticileri kendi kafalarına göre değişiklik yapıp telefonlarına o sistemi kuruyorlar. Örneğin Android'de bir şey bozulduğunda veya bir şeyi çözemediğinizde, teknik bilgisi olmayan bir insan iseniz ne yapmayı düşünüyorsunuz? Kime danışacaksınız? Telefonu aldığınız dükkana mı götüreceksiniz Android hakkında sorular sormak için? Apple, hem donanım hem yazılım üreticisi olduğundan muhteşem bir ekosistem kurmuş. Burda 50 yaşındaki kadın telefonu bozulduğunda App-le Store'a gidip her sorununa çözüm bulabiliyor.

HERKES BİZ DEĞİL

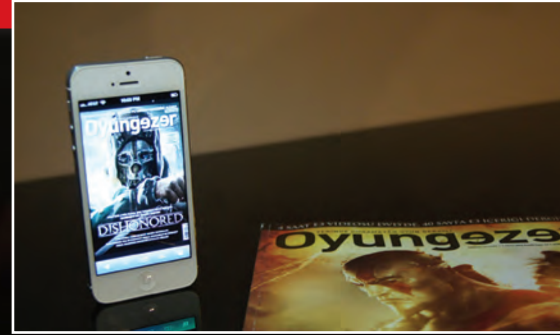
Bu sayfaları okuduğunuza göre Oyungezer okurusunuz diye düşünüyorum. Yılın tahmini oldu bu ettiğim laf da zaten. Eheuhueh. Neyse. Oyungezer okuru olduğunuz için de bilgisayarlardan ve teknik konulardan temel düzeyden daha fazla anladığınızı düşünüyorum. Bu yüzden de hayatınız Windows kurmakla, Unix'le boğuşmakla, Android'i kurcalamakla geçmiş olabilir. Gayet de normal. Ama annenizi düşünün mesela. Veya teyzenizi. Hatta annanenizi... Kadıncağız bilgisayarın B'sinden anlamıyor olsun. Bu insanlardan milyonlarcasının Apple'ı tercih etme sebebi bence kullanım kolaylığı ve rahatlığı. Çünkü Apple her şeyi o kadar güzel anlaşılır halde yapıyor ki, bir, alet bozulmuyor, iki, bilgisayardan anlamayanlar bile aleti kullanmasını çok rahatça öğreniyorlar. 5 yaşındaki kuzenimin iPod touch kullanışını gördüğümde bunu daha iyi anladım... iPhone çıkınca Facebook'ta bir kaç hater arkadaşımla fikir alışverişimiz oldu. Oradan güzel bir örnek vermek gerekirse, ben Apple'daki Airplay'den örnek verdiğimde ve ne kadar rahat olduğunu söylediğimde, arkadaşım öncelikle benim DLNA'i bilmediğimi varsaydı, sonra cahil olduğum düşüncesine kapıldı, sonrasında da bana DLNA'yi öğretmeye kalktı. :) DLNA ile Airplay aynı şey değil, hatta aynı protokol bile değil bir kere. DLNA için sunucu gerekiyor, program gerekiyor. Ha aynı şey eninde sonunda güç bela halloluyor mu server ve programları kurduktan sonra, belki. Ama Apple'da olay "tek tuş" ile halloluyor. Hiç bir ekstra şey kurmaya gerek kalmadan. Tabii ki arkadaşım tüm dünyayı kendisi gibi gördüğünden, 50 yaşındaki kadınların da bilgisayara oturup, adam gibi çalışan DLNA yazılımı bulup, sunucu falan kurup her şeyi yapmalarını bekliyor... Mantıksız bir beklenti bence. Çünkü herkes biz değil, dünyada bizlerden farklı milyonlarca kişinin yaşadığını unutuyor bu tür "hater olmaya odaklanmış" arkadaşlar. Ama yine de değişik bir tartışma olmuştu, kim olduğunu biliyordur kendisi, kendisine selam ve sevgilerimi yolluyorum. :)

Ha bu arada abi, DLNA ile sunucu kurmadan hiç bir şey yapılabildiğini zannetmiyorum. iPhone'da ise ekranda gördüğün ne varsa, buna oyunlar da dahil olmak üzere, "sunucu kurmadan" TV ekranına "tek tuş" ile aktarabiliyorsun, onu da haber etmek istedim. :) YouTube, Facebook videoları, oyunlar, her şey TV'ye "tek tuş" ile aktarılıyor... Bunun DLNA ile alakası yok. Ha tabi bu arada DLNA ile boğuşacaksanız, DLNA Certified TV veya receiver falan da lazım. Adam gibi çalışan, bütün aletlerle uyumlu bir software falan.... Ohooo, ölme eşşeğim ölme... Benim evde DLNA de kurulu, PS3'de falan kullanıyorum ama Airplay çok daha rahat ve kullanışlı.

ÜÇÜNCÜ PARTİ DESTEĞİ

Veya başka bir örnek vereyim. Bir iPhone aldığınızda önünüzde kaç bin çeşit aksesuar oluyor, kaç renk kılıf, kaç çeşit dock... Her markanın, Sony'nin Bose'un Apple uyumlu bir sürü sistemi var. Ben açıkçası "Micro USB" uyumlu olduğunu bangır bangır reklam yapan bir dock falan görmedim. Oysa ki iPhone aldığınızda elli bin çeşit alet sizin telefonunuza uyumlu olmuş oluyor. Tabi Apple 10 seneden sonra ilk defa bağlantı kablosunu de-





ğiştirince bizim hater'lar coştu yine. Adamlarda iPhone yok, giren çıkan yok, ama en çok onlar ilgilendiler bu Lightning Port ile. Tamam, Apple'ın bir adaptörü 30 dolara satmasını da doğru bulmuyorum ama Apple da zaten benim fikirlerime göre iş yapmıyor. Adamlar "iş" yapıyorlar, para kazanmak ana amaç. İstedikleri fiyata satarlar, isteyen alır, isteyen almaz. Kimse kimseye zorla kablo satmıyor. Bu arada Apple, bu micro USB standardına uymak zorunda falan da değil, körü körüne nefret yapan arkadaşlar, USB yoluyla data alışverişi için, özellikle video alışverişi için her alette öncelikle bir software gerektiğini araştırsınlar, ondan sonra Micro USB, Lightning porttan daha iyi desinler. Lightning port ile her şey yapılıyor, USB ile programsız olarak sadece ses ve enerji transferi yapılıyor.

HATERS GONNA HATE

İnsan bir şeye baktığında ne görmek isterse onu görür arkadaşlar. Dünyanın en güzel hatununa kusur bulma amacı ile bakarsanız kusur bulursunuz. Bence iPhone'a ve kullanıcılarına da bu gözle bakılıyor. Gerçi haterlar benim umurumda değil, kimsenin bana veya kullandığım alete olan kişisel görüş ve nefreti ile zaman kaybedecek değilim. Ama çok komiğime gidiyor. Örneğin yeni Maps uygulamasında bir kaç tane haritanın kaplamasında resimler bozuk çıktı ve hater'lara yine gün doğdu... Koskoca telefonu, piyasanın en iyi ve en çok konuşulan telefonunu "Maps saçmalamış, alınır mı bu?" şeklinde yorumlayıp silip attılar. Yani bütün her şey bitti gitti, bir tek Maps kaldı değil mi devamlı kullandığımız... O da sadece bir kaç yerde bozuk. Benim yaşadığım yerde gayet iyi çalışıyor. Tabii ki yılların Google Maps'inden daha iyi değil, ama kullanılmayacak halde de değil. Kaldı ki zaten Google Maps de app olarak indirilebilecek. iPhone alanlara "çok para veren geri zekalı" veya "iSheep" şeklinde yapılan benzetmeler/genellemeler de yine çok komik. Herkesin kendi parası kendine... Bundan daha açık ve net ne olabilir? Ülkemizde çok iPhone'ların pahalı olduğunu biliyorum, 3 aylık maaşı ile gidip iPhone alıp kendini "*adam oldum*"veya "*zengin durdum*" zanneden zayıf karakterli insanların varlığından da haberdarım. Hatta Türkiye'deyken restoranlara falan gittiğimde milletin ilk iş olarak sanki çok önemli bir olaymış gibi şrank diye çıkartıp telefonunu masanın ortasına koymasına da şahit oldum. Lüzumsuz işler bunlar. Karaktersizlik belirtileri. Ancak sağda solda yorumlar gördüm "çöpçüde bile *iPhone var, iPhone senin neyine çöpçü!*" falan gibi. Bana da mantıksız geliyor mesela, öyle 3 aylık maaşı gidip bir telefona yatırmak. Ancak bu demek olmuyor ki siz bu kişiden nefret edin veya o kişiyi "*aptal, salak*" vesaire şeklinde yargılayın veya çöpçüleri küçümseyin... Önemli tek bir soru var. Parasını vermişim almışım: SANA NE? Gerçekten anlamak. Telefonu alan benim, parasını veren benim, kullanan benim...

Artık yavaş yavaş hakikaten suyu çıkmaya başladı bu olayın. Her iPhone videosunun altında bir hater bir şeyler saçmalıyor boş boş. Şeye benziyor bu: hani YouTube'da nereye giderseniz gidin biri Justin Bieber'a küfrediyor ve Like bekliyor ya... Mesela Metallica videolarının altında bile bu Justin Bieber muhabbeti dönüyor. Vallahi suyu çıktı artık. Valla tadı kalmadı ya, bunaldım Justin Bieber'ın adını ve bu Apple haterları görmekten... Çocuğu sevmiyorsanız neden bu kadar ilgileniyorsunuz, hate-talk yapmak için? Benim de umurumda değil Justin Bieber ama tutup da alakasız videolara gidip "videoyu beğenmeyen 15 kişi Justin Bieber dinliyor" falan demiyorum. Bundan gereksiz bir şey olabilir mi? Sevmediğiniz bir şey hakkında sevdiğiniz şeyden daha çok zaman harcamanız... Ama lüzumsuz işler müdürü çok olduğundan iPhone'lar konusunda da bu olay yaşanıyor. Altı üstü telefon kardeşim bu, el kadar bir cihaz. Bundan bu kadar nefret edip, kendi sinirlerinizi de germenin, lüzumsuz bir şekilde kendi vaktinizi de harcamanın bir gereği yok. Örneğin ben iPhone 5'in veya 4'ün, Samsung Galaxy S3'ten daha iyi olduğuna inanıyorum. Ama aynı zamanda o telefonun da kaliteli bir telefon olduğunun farkındayım. Bu kişisel bir seçim. Bu benim kendi görüşüm. Mesela ben Android için bir app falan yazıyor olsaydım, büyük bir mutluluk ve hevesle bir adet S3 çakardım kendime. Çünkü biliyorum ki Android dünyasının en iyi telefonu o. Ancak ben saydığım sebeplerden dolayı Apple ürünlerini seviyorum. Bu demek olmuyor ki ben Samsung S3'ü olanlardan veya Samsung'dan nefret edeyim. Tutup da Samsung videolarının altına "Samsung Sucks" yazmıyorum, yazmam da. Yazanı da görmedim zaten, Apple'cılar gidip başka videolara saldırmıyorlar, genelde kendilerine yapılan saldırılara cevap veriyorlar. Android'ciler de kullanıcı. Onlar da o kadar para bayılıp almışlar S3'lerini. Sonuçta kullananlar onlar, beğenmişler, almışlar. Onlara göre S3 daha iyi, daha uygun. Hayırlı uğurlu olsun herkese telefonu. O onların seçimi bana ne ya kimin ne kullandığından? Buradan bir sesleniş yapacağım. Eğer hater iseniz, bir gün oturup düşünün, nefret ettiğiniz şeylere günde ne kadar zaman harcadığınızı, sonra da o zamanı sevdiğiniz, fanboyu olduğunuz şeylere harcadığınızı düşünün. Bir rahatlayın, nefreti bırakın, göreceksiniz ki gününüz ve hayatınız daha mutlu, daha güzel, daha yapıcı geçecek...

BLACKBERRY STILL SUCKS

Ha, Blackberry sucks ama orası ayrı bir mesele. Ehuehuehe. Gerçekten son 5 senedir falan hiç bir yenilik yapmayan, güya kendilerine göre "enterprise" kitlesini arkasına alan bu orta çağ firması, yan gelip yatmanın faturasını ağır ödedi. Bu noktadan sonra da değil Blackberry 10, Blackberry 50 bile çıkarsalar düzelebileceklerini sanmıyorum. Ama bu en son Samsung ve Sony Experia telefonlar hoş hakikaten de, hatta bu Windows 8 tutarsa, Nokia Lumia da çok iyi paket olacağa benziyor. Ama Blackberry devri bitti, zaten artık etrafta ne BB kullanan ya da gidip yeni bir BB telefon alan falan da görmedim. Halbuki geçen seneye kadar bıcır bıcır etrafta dolaşıyorlardı "*sana kolay gelsin o iPhone ile, iPhone'da BBM yok*" diye... Gördük... BBM kimsenin umurunda değil artık. Benzer şekilde "*Flash desteği yok o iPhone'da, öyle telefon mu olur*" diyen Android'ci arkadaşlar da Android 4.1'de Flash desteğinin kaldırılması konusunda ne düşünüyorlar onu merak ediyorum. Benzer örnek çok tabi, iPad çıktığında "*isme bak puhahaha*" diyen kişiler, şimdi marketin tek hakiminin iPad olduğunu gördüklerinde acaba ne düşünüyorlar... Sonuç olarak hater olmaya gerek yok arkadaşlar. Teknoloji ne kadar ilerlerse, rekabet ne kadar artarsa bu bizim işimize yarar. O yüzden ben Windows Mobile ve de Android işletim sistemlerinin iOS'i yakalayabilme çabalarını sevinç ve takdir ile karşılıyorum.

SONUÇ OLARAK...

Evet, sonuç olarak, iPhone 5 benim açımdan piyasadaki en muhteşem telefon arkadaşlar. Dediğim gibi hardware ve software arasındaki muhteşem komünikasyon bunun en büyük sebebi. Şimdi bu yazıyı okuduktan sonra "herife bak ne taraflı yazmış" da diyebilirsiniz. Çok haklısınız, çünkü ben taraflıyım. Seviyorum bu firmayı ve ürünlerini. Fanboyum, bundan da gurur duyuyorum. Hater olacağıma fanboy olurum, sevdiğim şeylerle vaktimi geçiririm. Sebeplerim belli, saydım çoğunu. "Cool gözükmek" için veya "millet beni zengin sansın" diye körü körüne iPhone alacak biri değilim. Hayattaki tecrübelerimden, Computer Science diplomamdan, işimden gücümden de açıkçası bu bilgisayar ve gadget konusundan anladığımı düşünüyorum. Bu düşünce ile, eski bir Apple sevmeyeni, son 6 senenin Apple fanboyu olarak bu telefonu sizlere öneriyorum, hatta beğeneceğinizden de yüzde 90 eminim... Evet, ben de eski Anti-Apple insanlarından biriydim. 2006 yılında Amerikalı bir kız arkadaşımın bozulan iTunes'ünü (PC'de yüklü) tamir etmekten illallah gelmişti. Kız kuzeninin iPod ve iTunes'larını falan da tamir etmem için koca kasayı eve getiriyordu falan. Tabi "yeter be kardeşim!" de diyemiyorsunuz, uğraşıp dururdum o PC'de kurulu iTunes ile. Ama işte sonra iPhone almamla bütün fikirlerim değişti ve iPad, Macbook Air, iPod vs ne varsa çaktık ve fanboy olduk!

iPhone 5 mükemmel bir aygıt bence ama 3 aylık maaşınızı yatırmaya değer mi? Orasını bilemem, orası size kalmış. Ben üç aylık maaşımı kesinlikle bir telefona yatırmazdım. Ama yatıranların da kendi seçimi, bizim değil. Eğer bütçeniz uygunsa, Apple dünyasına girdiğinizde, ürünlerden kesinlikle tatmin olacağınıza inanıyorum. Özellikle aletlerin birbiri ile iletişimi muhteşem. Bu telefon konusunda da birbirinizi kırmamanızı, incitmemenizi tavsiye ediyorum. İsteyen, daha iyi olduğunu düşünen gider Samsung Galaxy S3 alır, isteyen gider iPhone 5 alır. Bu kadar basit. İnsanları telefonlarına göre nitelendirmek ve sınıflandırmak yanlış ve çocuksu bir hareket. Etrafınıza baktığınızda ekmek almak için bile parası olmayan insanları göreceksiniz. O yüzden el kadar bir telefon için kimseyle sidik yarışı yapmamanızı tavsiye ediyor ve ailenizin Apple fanboyu olarak hepinize tekrardan sevgiler ve saygılar sunuyorum.

Dijital Okuma Devrimi:
Elektronik Kitaplar ve Okuyucular

-V. Onur Aşcı, Eren Okka

Bir zamanlar uçup giden sözler ilk kez Mezopotamya'da yazıldı, Uzakdoğu'da kâğıda aktarıldı ve son olarak, Avrupa'da gelişen modern matbaacılık, ders kitaplarından tutun elinizdeki dergiye kadar birçok yayına olanak tanıdı. Tarihteki iletişim araçları arasından yazıya, özellikle, bilginin güvenilir biçimde kayıt altına alınmasını sağlaması ve geçmişe yönelik bilinç yaratması nedeniyle çok şey borçluyuz.

Fakat devir elektromanyetik dalgaların, transistörlerin ve her gün kullansak da büyük olasılıkla nasıl işlediğini bilmediğimiz diğer birtakım keşif ve icatların devri. Gazete, dergi ve kitaplar yerini bilgisayarlara, geleneksel dağıtım kanallarıysa internete bırakıyor. Bilgi paylaşımında fiziksel engellerin aşıldığı dijital çağda günlük okuma alışkanlıklarımız ya değişti, ya da değişmek üzere. İşte bu yazıda dijital devrimin -henüz ülkemizde yeterince yaygınlaşmamış olması sebebiyle- bugüne kadar gözünüzden kaçmış olma ihtimali yüksek bir parçasından bahsedeceğiz.

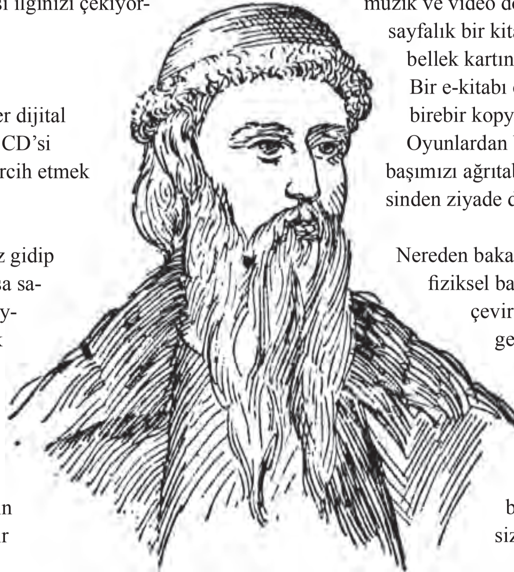
Eğer ki basılı kitaplara göre birçok avantajı beraberinde getiren elektronik kitaplar, görünüşü tablet bilgisayarları andıran, fakat tamamen okuma amaçlı tasarlanmış taşınabilir elektronik cihazlar, ya da aydınlatmalı ekranlara kıyasla adeta gözünüzü okşayan e-mürekkep teknolojisi ilginizi çekiyorsa, sizi "yazının devamı"na alalım.

ELEKTRONİK KİTAPLAR

E-kitap dediğimiz şey, basitçe ifade etmek gerekirse, bildiğimiz kitapların birer dijital kopyasından ibaret. Her nasıl ki sevdiğimiz albümleri artık kaset ya da müzik CD'si yerine MP3 biçiminde dinlemeyi tercih ediyoruz, basılı kitap yerine e-kitap tercih etmek için de geçerli sebeplerimiz var.

Her şeyden önce, e-kitaplara erişmek çok kolay çünkü basılı kitapları kendiniz gidip satın almak veya ayağınıza gelmesini beklemek durumundasınız, e-kitaplarıysa saniyeler içinde "indirmeniz" mümkün. Üstelik bir kez satın aldığınız kitaba, kaybetseniz bile, bulut bilişimin nimetlerinden faydalanarak tekrar ücretsiz olarak ulaşabilirsiniz.

Dijital kitapların, haliyle, baskısının tükenmesi gibi bir durum söz konusu değil. Eski kitaplar teker teker dijital ortama aktarılarak saklandığı gibi, günümüzde hemen her türlü yeni yayın zaten bilgisayar ortamında hazırlanıyor. Bazı yayınevleri dijital dünyaya biraz çekingen yaklaşsa da bu talihsizliğin zamanla aşılacağına inanıyoruz. E-kitapların yaygınlaşması yazarlar için de bir umut kaynağı. Zira yayınevleri, basılı kitapların belirli bir fiyatın üzerinde satılabilmesi için yeterli uzunlukta/kalınlıkta olması gibi kısıtlamalar getirebiliyor, bu da bir yazarın normalde 100 sayfada anlatabileceği bir konuyu 300 sayfaya yayması gibi sonuçlar doğuruyor.



Yayınevleri demişken, e-yayımcılık teknolojilerinin yayımcılık alanında köklü değişimlere sebep olması kaçınılmaz, hatta kaçınılamadı bile. Takdir edersiniz ki geleneksel yayımcılıktaki her türlü fiziksel öğeyi ortadan kaldıran e-kitap, gerekli azmi gösteren herkesin istediği an, istediği kanaldan ve en önemlisi de kendi biçtiği fiyata kişisel yayımcılık yapabileceği bir ekosistemin yapıtaşı oluyor. Eh, aradan yayımcıyı, dağıtımcıyı, kâğıtçıyı, gevrekçiyi çıkardığınızda elinizde kalan şey, yazarın klavyesinden okurun ekranına direkt ulaşan muhteşem, ileri demokrasi ürünü bir yayımcılık gerçeği oluyor. Bu modele inanmayan okura bir istatistik; Amazon'un direkt yayımcılığı öne çıkarmak için kurduğu Kindle Direct Publishing platformundan çıkan kitaplar "büyük abilerin" bastığı kitaplara yetişmiş durumda; öyle ki Amazon'dan satılan her 100 e-kitabın 27'si KDP modeli içinde, yazarına %70 pay bırakan yazardan-okura kitaplar.

E-kitapları tercih sebebi kılan özelliklere geri dönelim. Bildiğiniz üzere metin dosyaları resim, müzik ve video dosyalarına göre çok daha az yer kaplıyor. Ortalama uzunlukta, örneğin 200 sayfalık bir kitabın boyutu 300KB-1MB arasında değişiyor. Diğer bir deyişle, tırnak kadar bir bellek kartına binlerce kitap sığdırmanız ve bu kitapları cebinize atıp taşımanız mümkün. Bir e-kitabı çoğaltmak basit bir kopyala & yapıştır işleminden ibaret, üstelik her seferinde birebir kopyasını elde edeceğiniz garanti. Tam da bu noktada DRM'i yermeden olmaz: Oyunlardan bilip nefret ettiğimiz kopya koruma sistemleri ne yazık ki e-kitaplarda da başımızı ağrıtabiliyor. Paylaşıma engel olan bu sorun neyse ki aşılabiliyor ve formatın kendisinden ziyade dağıtımcıların izlediği tartışılır şekilde yanlış politikadan kaynaklanıyor.

Nereden bakarsanız bakın, basılı kitaplardan uzaklaşmamıza engel olan yegâne çekince fiziksel bağımlılıktan ileri geliyor. Bir kitabı ilk açışınızda aldığınız koku, sayfalarını çevirirken çıkan ses, kütüphanenizi düzenlerken duyduğunuz tatmin... Yine de, gelecek birkaç on yıl içinde kâğıt kullanımının iyice azalacağı, daha da önemlisi, azalması gerektiği aşikâr.

E-kitaplar tek başına fiziksel bir varlık göstermediğinden, onları okuyabilmek için bilgisayar benzeri bir elektronik cihaza sahip olmalısınız. Bu ilk başta bir eksi gibi görünse de esasında okuma tecrübesini geliştiren bazı özellikleri beraberinde getiriyor. Bir e-kitabı nasıl görüntüleyeceğiniz size kalmış; yazı tipini ve boyutunu değiştirebileceğiniz gibi, metni konuşmaya >>

>> çeviren yazılımlar sayesinde kitabı okumak yerine dinleyebilirsiniz de. Yabancı bir dilde bir kitap okurken anlamını bilmediğiniz bir sözcüğün üzerine parmağınızla dokunup sözlük karşılığını görüntüleyebilmek veya Google'da, Wikipedia'da anında aratabilmek ihtiyaç duyanlar için müthiş fayda sağlayan özellikler.

E-MÜREKKEP TEKNOLOJİSİ

Bu bölümde bazı kafa karışıklıklarını giderelim. Öncelikle, elektronik okuma cihazları, temelde geleneksel baskı metotlarıyla yayılımı yapılan yazılı ürünleri kâğıt, mürekkep, matbaa ve fiziki dağıtım kanallarına ihtiyaç duymadan gözlerimizin konforuna ulaştırmaya yarayan muazzam icatlar. Örnek olarak e-reader dünyasının tartışmasız lideri Amazon Kindle'ı ele alırsak *(yazar Kindle'ını eline alır -Tanistlin)*, bütün tasarım özellikleriyle sadece ve sadece tek bir amaca, elinizdeki cihazın elektronik bir eşya olduğunu unutup okuma eyleminizi gayet doğal bir şekilde yerine getirmenize yönelik üretilmiş bir cihaz olduğunu görüyoruz.

Elektronik okuma deneyimini mümkün ve gerçek kılan e-ink, yani elektronik mürekkep teknolojisi en basit anlatımıyla, iki düz katman arasında elektrik akımı ile hareket ettirilip yerleri değiştirilebilen mikro kapsüllerin cihaz ekranında pikselleri oluşturarak insan gözüne anlamlı gelecek çözünürlükte şekil veya yazıların ortaya çıkarılabildiği teknoloji olarak tarif edilebilir. Aslında çocukluğumuzda mıknatıs uçlu kalemle yazı yazıp alttaki silgi koluyla silebildiğimiz demir tozu içerikli tahtalar da kabaca aynı teknolojinin atası sayılabilir. E-ink ekranlarda okuyucuya gösterilecek resim veya metin ekranda oluşturulur ve sürecin elektrik akımı gerektiren tek aşaması budur, bu yüzden bu cihazlar aylarla ölçülebilen şarj ömrüne sahiptir. >>

E-KİTAPLARIN KISA TARİHİ

1971: Michael S. Hart, Amerikan Bağımsızlık Bildirisi'ni bilgisayara aktardı ve daha fazla kitabın elektronik kopyalarını oluşturabilmek adına Project Gutenberg'i kurdu.
1991: Eastgate Systems, Michael Joyce'un yazdığı Afternoon adlı hipermetin romanını disket biçiminde yayımladı.
1995: Amazon, internet üzerinden basılı kitap satmaya başladı.
1996: Project Gutenberg arşivi 1000 kitaba ulaştı.
1997: Yıllar sonra çok sayıda e-okuyucuda kullanılacak olan teknolojiyi üreten E Ink Corporation kuruldu.
1998: İlk e-okuyucuların ve e-kitap satan web sitelerinin ortaya çıkışı
2000: Stephen King, Riding the Bullet adlı kitabını internet üzerinden satışa sundu. İlk 24 saat içinde kitabın 400 binden fazla dijital kopyası indirildi.
2004: Google çeşitli kütüphanelerdeki eserleri dijital ortama aktarma amacı taşıyan Google Books Library Project'i duyurdu.
2007: Şimdiye kadarki en popüler e-reader olan Kindle satışa sunuldu.
2010: Amazon.com, yılın ikinci çeyreğinde e-kitap satışlarının basılı kitap satışlarını ilk kez geçtiğini duyurdu.
2012: Amerika'da e-kitap gelirleri ilk kez hardcover (ciltli) kitap gelirlerini geride bıraktı. Getiri lideri hâlâ paperback (ciltsiz) basılı kitaplar.

“Tırnak kadar bir bellek kartına binlerce kitap sığdırmanız ve bu kitapları cebinize atıp taşımanız mümkün.”

CALIBRE VE NİMETLERİ

E-kitap dünyasını bu kadar anlatıp, dijital yayıncılık devriminin kazanımlarını bu kadar övüp ve dahi devrimin silahlarını da size tanıtıp da bu cihazları kullanmak için olmazsa olmaz diyebileceğimiz Calibre'ı anlatmadan olmaz. Dikkat, şimdi Calibre'ı amansızca öveceğim.

Efendim, Calibre, pek kıymetli elektronik okuyucu cihazlarımızı PC ve Mac cihazlarımıza bağlayıp yönetebildiğimiz, bir dolu içeriğe erişim sağlayan, görsel ve yapısal tasarımıyla şu anki e-reader ekosistemindeki neredeyse tüm cihaz ve kullanıcılara hitap eden muhteşem bir yazılım. Calibre'ın en temel özelliği tabii ki e-kitap kütüphanenizi düzenlemek için harika bir arayüze sahip olması. Calibre'ın e-kitap okuyucular için en az iTunes'un iPod'lar için olduğu kadar önemli olduğu yönündeki genel kanı boşa değil. Bütün kütüphanenizi müthiş görsellikte düzenleyen, neredeyse bütün e-kitap formatları arasında dönüştürme işlemi yapabilen, her türlü kitap bilgisi ve biçim düzenlemesini yapabileceğiniz, tüm bunlara ek olarak da tanımlanmış içerik kaynaklarını (dergi ve gazetelerin online versiyonları gibi) düzenli olarak okuyucunuza indirebilen harika bir araç. En güzelini sona sakladık; biraz abartı bir ifade olsa da dijital okuma devriminize en az aldığınız okuyucu kadar katkıda bulunacak olan bu eşsiz araç, **ÜC-RET-SİZ**.



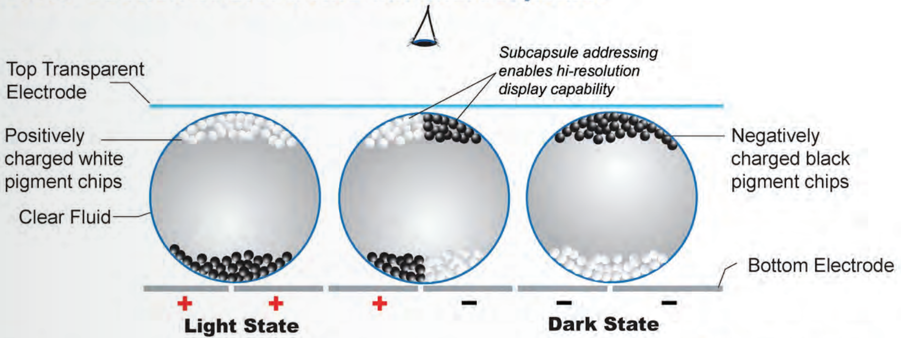
>> Kısacası, e-ink ekranlar, yıllardır kullandığımız basılı ürünleri teorik olarak sonsuz tekrarla kullanılabilen bir ekranda simule eder ve binlerce kitap, dergi, metin ve görseli istediğimiz an önümüze serebilen elektronik okuyucularımızın dayandığı temel altyapı budur. Bu ekranlarda teknolojik kısıttan (çok katmanlı ekranın mat oluşu gibi) ve tasarım tercihlerinden dolayı ekran arkası aydınlatma kullanılmadığı için LCD ekranlarda yaşanan göz yorgunluğu da söz konusu değildir. Sıradan bir kitabı okurken gözünüz ne kadar yoruluyorsa bu cihazların çoğunda da aynı tecrübeyi ve büyük ihtimalle daha iyisini yaşarsınız. Ve tabii ki bu cihazları ancak sıradan bir kitabı okuyabildiğiniz mekân ve şartlarda kullanabilirsiniz. Son zamanlarda yaşanan -Amazon'un Paperwhite teknolojisi gibi- bazı teknolojik gelişmeler bu tecrübeyi daha "ışıklı" geleceklere taşısa da şu anda piyasada bulunan okuyucuların çok büyük bir kısmı hâlâ ışıksız, delikanlı birer kâğıt simülatörü olarak satılmaktadır.

TÜRKİYE'DE E-KİTAP

Hakkında konuşmaktan bu kadar zevk aldığımız, sayfalara sığdıramadığımız bir konuda laf, güzel ve yalnız ülkemiz Türkiye ve Türkiye'de dijital okuma dönüşümünün durumuna geldiğinde şiddetli bir burukluk hissediyoruz. En temelden başlayacak olursak, konumuz "okuma" olunca bahsetmemiz gereken birtakım "düzenli okuma oranı", "OECD ülkeleri arasındaki yerimiz", "ortalama kitap okuma sürelerimiz" gibi can sıkıcı metrikler fazlaca can sıkmaya yetiyor.

Şimdi biz "dijital okuma dönüşümü" başlığı altında konuşurken gerçekten "dönüşecek" bir gerçeklikten bahsettiğimizi varsayalım. Canımız sıkılmaya devam edecek zira ne dünyada dijital okuma dönüşümünü yönlendiren Amazon, Barnes & Noble gibi öncü şirketlerin Türkiye'de operasyonu var ne de size iştahla tanıttığımız Kindle, Nook gibi sektörün lokomotif cihazları resmi olarak satılmakta. Ülkemizde satılan Reeder ve benzeri cihazları tercih etseniz veya buna alternatif olarak bir şekilde internet üzerinden, aracı mağazalardan yahut yurtdışına çıkan tanıdığınız vasıtasıyla başka cihazları edinseniz bile okuma yelpazeniz Türkçe ağırlıklıysa ve okuma alışkanlığınızı dijitale kaydırma hevesindeyseniz olması gerektiğinin aksine sıradan bir sokak arası kitapçısından daha az kitap seçeneğiyle karşılaşacaksınız.

Şu an için Türkçe e-kitap ekosisteminin en geniş yelpazesine sahip olan idefix.com'da 4500 kadar kitap bulabiliyorsunuz. Dijital okuma kültürü hakkında farkındalık yaratmak ve Türkiye'de çok cılız gelişim gösteren bir pazarda yerini sağlama almak adına çok olumlu işler yaptığını düşündüğümüz idefix, e-kitap yelpazesini genişletme yolundaki tereddüdünü ve Adobe'nin -bize göre- manasız DRM tabanlı dağıtım kanalını kullanma konusundaki ısrarını aşabilirse sektörün ülkemizdeki öncüsü olarak çok daha hızlı bir genişlemeye yol açabilir. Bu tereddütler ve ısrarlar konusundaki görüşlerimiz tabii ki D&R gibi diğer oyuncular için de geçerli. idefix verilerine göre şu an ülkemizde satılan 1000 kitabın sadece dördü e-kitap formatında alıcı buluyor.



Türkçe e-kitap yelpazesi ve yayılım sorunsalını bir kenara bırakırsak, Türkiye'de özellikle İngilizce kaynaklardan beslenme konusunda sıkıntı yaşamayan ve dahası bu kaynaklardan beslenmek zorunda olan yahut beslenmekten zevk alan bir kitle dijital okuma dönüşümünün neferleri olarak günlük hayattaki yerleri almış durumda. Yanlış harf çıkartma gibi sıkıntılarına rağmen OCR yazılımlarıyla kitap, makale taratıp yanında taşıyanımız da var, Project Gutenberg gibi bedava klasik cenneti kaynakları sömüren de, torrent akıntılarında sürüklenip gigabaytlarca arşiv yapan da. Kullanım alanlarının bu kadar çeşitlenip dağılmasının bir sebebi e-kitap formatının insana verdiği özgürlük iken, diğer büyük sebebi ise ülkemizde henüz bu kültürü yerleştirip yönlendirecek büyük bir oyuncunun harekete geçmemesi tabii ki. Gerekli riskleri alarak işin hem cihaz hem de hizmet kolunun altından kalkabilecek bir oyuncu olmak kolay değil, fakat FATİH Projesi gibi geniş çaplı dijital eğitim hamlelerine girişmiş Türkiye gibi dinamik bir pazarda bu alanın da yakın gelecekte birbiriyle çarpışacak oyuncularla dolacağını tahmin ediyor ve umuyoruz. Hem neden bir babayiğit çıkıp, "yahu Türkiye'de insanlar kitap okumuyor ki dijitalini okusun" diyerek kolaya kaçmak yerine, "biz okuma alışkanlığını böyle kolay yayılım potansiyeli olan bir koldan geliştirebilir, pazarı kendimiz yaratırız" demesin? Neden okuma alışkanlığını geleneksel format yerine dijital dönüşüm içinde kazanmış yeni bir nesle sahip olmayalım ki? Hı?



BARNS & NOBLE NOOK

Sevgili Nook, şahsi kanaatime göre yayılımı Amazon'un yaptığı kadar başarılı olsaydı Kindle'ın rakibi olabilecek tek cihazdı. Bir kere benim gibi Android fanatiği Google milletinin insanlarını cezbedecek şekilde -ilk versiyonlardan birini de olsa- Android işletim sistemini kullanıyor ve çıkış yaptığı ilk zamanlarda bu özelliğinden dolayı «özelleştirme» adına çok daha ileri gideceği tahmin ediliyordu. Beklenen olmadı ve satış rakamları doğal olarak Amazon heyulasına yenildi, hiçbir zaman Kindle'ın sahip olduğu kullanıcı kitlesine yaklaşamadı.

Kindle gibi e-ink teknolojisi kullanılan cihazın ilk sürümünde ek olarak bir de renkli dokunmatik ekran şeridi yer alıyordu. Barnes & Noble sadece e-ink ekrandan oluşan salt okuyucu Nook Simple Touch'ı piyasaya çıkardıktan sonra Nook Color ve Tablet modelleriyle delikanlılığı iyice elden bırakarak tamamen tablet piyasasına dönmüş durumda. İlk Nook ve takipçisi Nook Simple Touch gerek ekran kalitesi, gerekse performans açısından Kindle'dan geri kalır cihazlar değildi. Sadece Simple Touch'ın kalın çerçevesinin okuma keyfini bir nebze azalttığını söyleyebilirim.

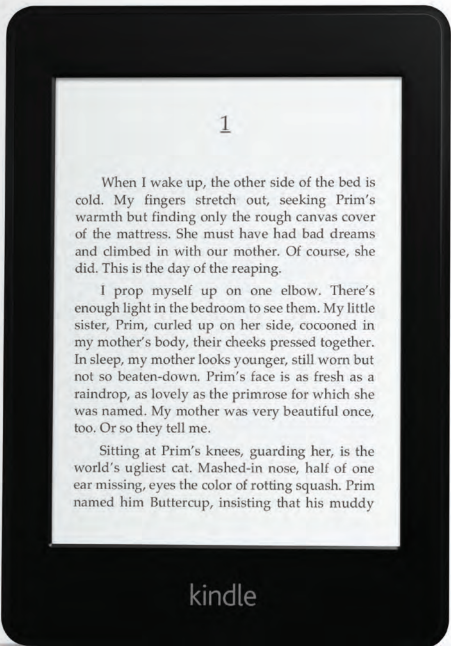


APPLE iPAD

Bu dosyanın adını "iPad bir e-kitap okuyucu değildir!" yapmak isterdim, cidden. iPad derken, genel olarak tabletler, hatta akıllı telefonlar üzerinde dijital okuma deneyiminden bahsedelim biraz.

Tabletler ve büyük ekranlı akıllı telefonlar özellikle son zamanlarda Amazon ve Apple'ın abandığı "hardware as a service" (bir hizmet olarak donanım) yaklaşımıyla temel olarak video, oyun ve müzik tüketimine dayalı birer "medya tüketim nesnesi" olarak tasarlanıyor. Arka ışıklandırmalı LCD ekranın bir zorunluluk olduğu bu cihazlarda maalesef kısa süreli okumalar dışında keyifli bir okuma deneyimi mümkün ol(a)mıyor. Özellikle iOS ve Android işletim sistemlerine çok sorunsuz ve verimli çalışan okuma uygulamalarının çıktığı bir gerçek fakat elektronik okuma deneyiminin en önemli parçası olan «kâğıt simülasyonu» ne yazık ki şu an için mümkün değil bu cihaz sınıflarında.

iPad ve arkadaşlarının dijital okuma deneyimi konusunda gerçek elektronik okuyuculardan önde olduğu bir nokta varsa, o da PDF ve çizgi roman okuma deneyimi kesinlikle. Sektör standardı haline gelen çok çekirdekli güçlü işlemcileri ve yüksek çözünürlüklü renkli ekranlarıyla bu cihazlarda sayfaların üzerinde dolaşarak, yağ gibi kayan ekranda büyütüp küçülterek, sağını solunu çekiştirerek çeşitli çizgi roman ve PDF formatındaki yayınları okuma tecrübesi özellikle büyük ekranlı tabletlerde gerçekten çok keyifli.

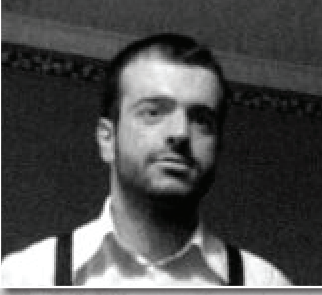


AMAZON KINDLE

Efendim, Amazon Kindle, şu an hakkında konuşmakta olduğumuz dijital okuma devriminin baş mimarlarından olan Amazon'un ilk olarak 2007 sonbaharında piyasaya sürdüğü ürün grubunun ismi. Kindle'ı bu devrimin bayraktarı yapan, endüstriyel tasarım ve hizmet yaklaşımı açılarından farklılık gösteren birkaç anahtar özelliği var. Kindle baştan sona "elektronik bir cihaz olduğunu unutturmak üzere" tasarlanmış bir cihaz ve iyi ki de öyle. Aylarla ifade edebileceğimiz şarj ömrü, okuma alışkanlıklarımıza uygun kontrol arayüzü, aydınlatmasız ekranın sonucu olarak sadece basılı bir kitabı okuyabileceğimiz koşullarda okuyabilmemiz gibi özellikler toplandığında şu an sektör standardı haline gelmiş e-okuyucu cihazı tarif edilmiş oluyor. Tabii ki bu standart zamanla kullanıcı isteklerine göre de değişecek; örneğin Amazon Kindle'ın 5. nesline mensup Paperwhite modeli patentli "dolaylı aydınlatma" teknolojisiyle geliyor ve ışıksız ortamlarda da Kindle keyfi yaşatıyor. Tüm bu standart belirleyici özellikleri bir yana, yapmak için tasarlandığı işi en iyi yapan, denediğim en performanslı ve sorunsuz çalışan okuyucuların Kindle ailesi üyesi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

REEDER

Açıkçası tanıttığımız okuyucu cihazlar arasında ülkemizde resmi olarak satılan tek cihaz olmasına rağmen hakkında en az bilgi ve tecrübe sahibi olduğumuz okuyucu Reeder dersek yalan olmaz. Bunun en büyük nedeni olarak cihazın satış kanalı olan teknoloji marketler ve kitapçılarda çalışır durumda demo cihazların bulunmayışını, hazır bulunan cihazların ise tecrübe etmek isteyen müşteriden itina ile kaçırılmasını gösterebilirim. Cihazın dağıtımcısı ve satış kanalları yönetiminin bu dönüşüm gerçekleşecekse insanların tecrübe etmesi ve heveslenmesiyle gerçekleşeceğini kavraması gerekirdi. Reeder ne dış görünüş ne de donanım bakımından piyasa standartlarının gerisinde kalan bir cihaz değil. Temel olarak piyasa eşdeğerleriyle aynı ekran teknolojisini ve kaputun altında sektör standardının çok da altında kalmayacak özellikleri barındıran cihazın ekran netliğini ifade edebilen parametrelerden olan inç başına piksel (ppi) sayısı ile ilgili bilgimiz yok. Almayı değerlendiriyorsanız, bir şekilde tecrübe etme imkanı bulup sayfa geçiş hızı ve ekran tarama gibi parametreler üzerinden canlı olarak test etmenizi öneririz.



HAYALET GEMİ

B. Emre Ülgen
bemre@oyungezer.com.tr

Öğrenilmiş Çaresizlik

30 yaşına bastığım an aynaya baktım. Sabah saat 10:00'da (annem "seni onda doğurdum" dediğinden), amirimden izin alarak (müsaadenizle aynaya bakabilir miyim?) aynanın karşısına geçtim. Bir anda yüzüm içine göçecek, göz kenarlarımdan dışa doğru yelpazeler ilerleyecek sanmıştım, olmadı. Yine de, akşamleyin bir daha aynaya baktım çünkü kendimi insanlardan öyle sakınıyordum ki belki yaşlandığımı bile onlara belli etmemişimdir diye düşündüm. Anneannem "üzüntünüzü ele güne belli etmeyin, dost var düşman var" derdi. Ben anneanneme benzemeyi çok istediğimden o günden sonra yavaş yavaş başkalarına anlattıklarımı azalttım. Yani aslında hâlâ çok konuşuyordum ama herkese, başkalarına da anlattığım, benim başımdan geçen ama içinde kendimi büsbütün saklayabildiğim hafifmeşrep hikâyeleri anlatıyordum.

Kendimi insanlardan öyle sakınıyordum ki belki yaşlandığımı bile onlara belli etmemişimdir diye düşündüm.

Ben aslında anneannemden çok anneme benzemek istiyordum (ne de olsa annem de anneanneme çekmişti). Yalnız, beni son düğmesine kadar iliklenmiş desenli gömleğimle düğünlerde görenler "maşallah oğlan tıpkı babası" diyorlardı. Ne var ki, iletişimimizin, annemle olduğu gibi kahkahalı, ağlamalı, oyuncaklı, terlikli değil, soru cevap gibi, karşılıklı reveranslar gibi, hapşırıklar çok yaşalar sen de görler gibi olan babama benzemek istemiyordum. "Hoş geldin babacığım", "8 haberleri başlıyor", "9 haberleri başlıyor", "Atlara bin kıbleye dön", "Hava durumunu da izleyebilir miyiz babacığım?".

Artık her bozarık hatırayı bir kuyuya atar gibi içime fırlattığım için mi, yoksa hep mutlu ve uçucu hikâyeler anlatmaktan mı, son zamanlarda hiç olmayacak yerlerde, bir toplantıda, törende, tuvalette kendimi konuşurken yakalıyorum. Yüksek sesle "Şunu bilmeni istiyorum ki" diyorum fakat bunu dedikten sonra öyle vurucu, kırıcı bir söz arıyorum ki bulamayıp başa dönüyorum: "Şunu bilmeni istiyorum ki". Ama yine aradığım kadar kalp kırıcı bir söz bulamıyorum ya da söylediğim hiçbir söz bendeki zararı karşılamıyor.

Arkadaşım "çok ağlama, yüzün kırışır" diyor, anında susuyorum. Bu hayatta, ayakta kalmak esastır. "Öğrenilmiş çaresizlik" diyor komutan, "her şey beyinde biter, yorulmayacağınıza şartlansanız 3 saat daha koşarsınız". "Doğru, kendimizi şartlamamış olsak 3 dakika bile duramazdık burada." diyemiyorum. Oysa susmam korkak, aşağılık biri olduğumdan değil, büyüdükçe kabul edilme kaygım azaldığından. Anımsıyorum, gevşemiş fermuarından apak donu ben gözüken din hocamız iki öğrenciyi tahtaya kaldırmış, "bunu mu döveyim bunu mu?" diye sormuştu da, herkesi güldürmek için ben parmağımı kaldırıp sevinçli bir köpeğin bir kuyruğu gibi titreterek "Kura çekelim hocam" demiştim. "Siz oturun Emre gelsin" diyen hocanın karşısına çıkar çıkmaz attığı tokadın şiddetiyle kendi etrafımda dönünce herkes ne çok gülmüştü. Bu benim bir topluluğa ilk kabul edilme anımdı. Beni ancak hakkımdan geldikleri zaman sevebilmişlerdi.

"Herkesin hakkından biri gelir" diyorum "senin hakkından gelen kişi de oymuş". "Eskilerden konuşmayalım" diyor "seninle öyle mutluyum ki". Konuşmayalım tabii, dost var düşman var. Yalnız teyelleri gözüken bu gevşemiş sevmeleri ne yapacağız? Teyzem "insan hayatta bir kere sever" diyince yerimden fırlıyorum. "Sen bir kişi uğruna yaşlandın diye herkesi öyle mi sanıyorsun?" diye bağırıyorum.

"Bağır" diyor komutan, "böyle mırıl mırıl emir verilmez". "Bu yaştan sonra benden kumandan değil, olsa olsa köy öğretmeni olur" diyorum. "Bağır" diyor, "bağır" diye bas bas bağırıyor.

Su basın, nöbet yerlerine su basın, hatıralara, geçmiş aşklara, arkadaşlıklara su basın. Kuyruğuna teneke bağlanmış bir kedi gibi onları yanımda taşıya taşıya yaşlanmayacağım. Otuzlarımda yüz hatları dinelmiş bir adam, kırk yaşımda kır saçlı bir jön, ellilerimde koskoca bir beyefendi olacağım. Her aynaya baktığımda kendimi ansızın mutlu olmuş bulacağım.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

“Onur Madalyası” Yerine “Akıl” Verelim?

“Aman içimizdeki çocuğu öldürmeyelim” sözünü külliyen yanlış anladığımızdan korkuyorum. Çocuğu yaşatacağız derken, topluca ergenlikte takılı kaldık sanırım. Oyun sitelerindeki her haberin, her videonun altındaki yorumlarda mutlaka bir mahalle kavgası çıkar... Ana avrat küfürleşmeler... Oyun içinde en ufak hatada küfür etmeler, tam tersine, biraz başarı gösterince hilekârlıkla suçlanıp yine küfür etmeler. Ve maalesef sadece 12 yaşında oyun oynayan ufaklıklar değil, 25-30 yaşındaki koskoca adamlar da oyunlar söz konusu olunca birden sivilceli bir ergene dönüşebiliyorlar.

Oyun yapımcıları ve profesyonel oyuncular da bu saçma sapan ruh halini beslemekten ve yaşatmaktan geri kalmıyor. Battlefield 3’ün yapımcısı Call of Duty’ye laf atmıştı Twitter’dan hatırlarsanız, diğeri de cevap vermişti. Sonra da binlerce oyuncu bu ikisinin bir lafının altında haftalarca küfürleşip durdu... Bir diğer örnek: Sözde “profesyonel” Street Fighter turnuvasında tipsiz öküzün biri çıkar, sırf kız olduğu için rakibine seksist, aşağılayıcı sözler söyler maç canlı yayını sırasında. Eleştirildiği zaman da “dövüş oyunu topluluğu böyle bir şey kardeşim, beğenmeyen gelmez” diye kendini savunur, işin en acısı da oyun topluluğunun çoğu tarafından desteklenir. Kız aşağılandığıyla kalır.
Ama beterin beteri var; firmalar da sık sık düşüncesiz davranışlarda bulunuyor ve tahammül sınırlarını zorluyor. Bu “şiddeti önemsememe” durumunu bir firma bambaşka bir boyuta taşıdı. *Medal of Honor: Warfighter* için EA’in sözde “iyi bir amaca yönelik” olarak başlattığı öyle bir proje var ki, akıllara ziyan. “Project Honor” adlı bu projeyle, Warfighter’daki silahların ve ekipmanların gerçek hayatta kullanılabilir versiyonlarını satmak üzere silah üretim şirketleriyle anlaşacak, elde edilen gelir de yaşamını yitiren ABD askeri kuvvetlerinin ailelerine bağışlanacak... Mesela Medal of Honor Tomahawk adlı çelik, gerçek bir savaş baltası... Mesela M4 makinalı tüfekler için daha yüksek mermi taşıma kapasiteli şarjörler... Liste uzayıp gidiyor.

Mensupları savaşta öldürülen ailelere yardım etmek için, yine adam öldürmekte kullanılacak nesneleri satarak yeni potansiyel ölümlere neden olmak hangi aklın kabul edebileceği bir mantıktır?

Az önceki paragrafı beyniniz tam işleyememiş olabilir (benimki hâlâ inanmakta güçlük çekiyor mesela). O yüzden özetliyorum: Warfighter oyunundaki hayali silahların gerçeklerini üretip satması için, silah üreticileriyle anlaşmış EA! Bunun kaç yönden boktan bir fikir olduğu saymaya kalksak sayfalar yetmez ama:

A- “*Gerçekle oyun aynı şey değildir*” diye sesimizi duyurmaya çalıştığımız, standart medyanın günah keçiliğinden kurtulmaya çalıştığımız bir zamandayız. Amerika’da bir manyak çıkıp (ki sık sık çıkıyor) o Medal of Honor marka Tomahawk’la bir arkadaşının kafatasını parçaladığında, o “daha fazla mermi alan” Medal of Honor marka şarjörle sinema bastığında bu sektöre nasıl bir zarar vereceğinizi hiç mi düşünmediniz?

B- Bir eğlence firmasının oyunundaki hayali unsurların, gerçek ve hayat alma kapasitesine sahip versiyonlarını geliştirip satmak için silah firmalarıyla anlaşmasında hiç mi ahlaki bir yamukluk sezmediniz?

C- ABD kafasına estiğinde ülkelere girip, o ülkelerin insanlarını öldürerek hegemonyasını kurmaktan çekinmeyen bir ülke. Böyle bir ordunun mensupları öldürüldü diye üzülmem, ama ailelerin çektiği acıya empati duymaya çalışırım. Peki, mensupları savaşta öldürülen ailelere yardım etmek için, yine adam öldürmekte kullanılacak nesneleri satarak yeni potansiyel ölümlere neden olmak hangi aklın kabul edebileceği bir mantıktır?

İnternette de Project Honor’a tepkiler büyüyünce, EA Medal of Honor’ın kendi sayfasından bu silahların satışını durdurduğunu açıkladı. Ama o Tomahawk SOG’nin (EA’in anlaştığı silah üreticilerinden birisi) sayfasında hâlâ satışta, sadece ismi Medal of Honor Tomahawk değil. Yani tam olarak bu saçmalık sınırını fersah fersah geçen anlaşma iptal edildi mi, yoksa bir nebze hasır altı edildi de satışlar hâlâ olacak mı bilemiyorum.

Ama şu an itibariyle umurumda değil, çünkü ben tepkimi koyuyorum bu fikre: Şu andan itibaren Medal of Honor Warfighter’la ilgili olarak Oyungezer Online’da tek bir satır yazı ve haber yer almayacak. İlk 10 Dakika videosu hazırlamayacağım. Bu oyun benim için yok artık... Dergiyle ilgili bir şey diyemiyorum, sorumlusu Serpil olduğu için yayınlayıp yayınlamama kararına saygı duyarım. Ama onu da ikna etmek için elimden geleni yapacağıma emin olabilirsiniz. EA için Türkiye çok önemli olmayabilir, bu tepkimizi hiç duymayabilirler, bundan sonra verecekleri kararları etkilemeyebilir de. Ama olsun, en azından “*büyük bir yanlışa karşı sessiz kalmadım*” diyebileceğiz.

***

Bir tane bile savaşa katılmadan tüm savaşlarına katıldık dünyanın. Hepsi istisnasız Arapça konuşan teröristler... Kurtarma helikopterinin gözümüzün önünde vurulması... Silah arkadaşlarımızın siperden sipere kahramanca koşması. Minigun’ımızın önüne ördek gibi atlayan onlarca düşman... Büyük patlamalar, “HOOO-AH” çığırtıları. Gerçekten tüm savaşlarını yaşadık dünyanın.

Sadece, bir insanın canını gerçekten almanın, insanı hayatının sonuna kadar nasıl etkilediğini bilmiyoruz. Savaş alanında etimize giren merminin acısını bilmiyoruz. Onun haricinde, gayet güzel biliyoruz savaşı.

Posta İdaresi



"Yaş aldı gidiyor ve oyun oynamak, oyun dergisi okumak toplumun gözünde çocukça bir uğraş gibi gözükmeye başlıyor."

Hassasiyetlerin kurbanı olunan, *şiddetle* kınama yapılan, çözümsüzlüklerin nice yılları devirdiği, ancak esas sorumlularının boyunu deviremediğimiz bir diğer aydı bu ay. Oyun dünyasındaysa neşemiz yerinde. Eylüldeki bolluk bereket, ekimde kavuşacağımız diğer bomba yapımların habercisi. Görünen o ki mektuplarımız da gayet bol ve canlı. Lafı fazla uzatmadan bakalım eylül bize neler getirmiş.

Altmışıncı Posta İdaresi'ne hoş geldiniz!



Semih Etiğ öyle futbolcular transfer etmiş, öyle goller atmış ki adeta dünya duruvermiş.

✉ BANA PEDAGOJİ YAPMA

Merhaba Erenciğim. Sen beni tanımazsın, keza ben de seni tanımam.
Hoş geldin Kerem. Tanışalım mı?

LVL -> OGZ transferi yapmış ve Maddog'lu 97 yılı sayısını annemin temizlik kasırgalarından koruyarak bugüne taşımakla gurur duyan gedikli sayılabilecek bir okurum.
Ben 98-2000 arası sayıları yıllar önce temizlik tanrılarına kurban etmiştim... Pişmanım.

Lafı uzatmayayım. İlk ve en önemli olarak sormak istediğim, "oyun bağımlısı" biriyle tanıştın mı ve yardım etmeye çalıştın mı?

Soru nereden çıktı dersen, nedeni stajda karşılaştığım ve arkadaşları yerine bir F2P oyunu ikame etmiş bir gencin, benim daha beş sene öncesine kadar yaşadığım sorunun aynısını yaşamasıydı. Çocuk işletme sahibinin oğlu ve çoğu dersi orta, matematik ise zayıf gelmiş. Orada durduğum süre boyunca her gün ailesiyle işe gelirdi ve her gün o PC başında aynı online oyun... Ben bir yaz tatilinin bir ayı boyunca tam manasıyla tuvalet, uyku ve yemek molası dışındaki tüm zamanımı Fallout 2'ye harcamış biri olarak gerçekten çok rahatsız olmuştum.

Çocuğa hak veriyorum çünkü merkeze çok uzak bir köyde oturuyor. Köyde arkadaşları çok az çünkü okul için merkeze gidip geliyor. Haliyle yazın arkadaş çevresi buhar olup uçuyor. Ailesinin hali vakti sağlam ama "pedagoji" kelimesini bir kere bile duymadıklarından eminim. Varsa yoksa iş güç... Çocukla ilgilendikleri tek zaman ise ara sıra "bırak artık şunu" demek, "alır saklarım" diye tehdit etmek, yemeğe çağırmak, bir de iş yerinde kendi ayak işlerini yaptırmak, "şunu getir, şuna şunu söyle"... Açıkçası ben yardımcı olamadım. Çünkü işin sonu "babasına babalık öğretme"ye kadar gideceğinden çekindim. Onunla da iletişim kuramadım oyunlar dışında... Bir şekilde staj bitti, yıllar geçti. Sen ne yapardın, ya da yaptın?
Açıkçası şimdiye dek gerçekten müdahale edilmesini gerektirecek bir durumla karşılaşmadım. Bir zamanlar ben de başka dünyalarda bolca zaman geçiriyordum, zamanla kendimi daha iyi idare etmeyi öğrendim. Bir noktadan sonra buna dahi gerek kalmadı, beni daha çok tatmin eden uğraşlar buldum.

Oyunlar doğası gereği bağımlılık yapıcıdır, zira kişiyi sürekli ödüllendirecek şekilde tasarlanır. Devasa online oyunlar söz konusu olduğundaysa bunun üzerine bir de sosyal etkileşimin getirdiği tatmin duygusu ekleniyor. Çok oyun oynamak tek başına bir problem teşkil etmiyor aslında. Profesyonel oyuncular da günde 8-10 saat oyun oynuyor mesela ama fiziksel egzersizi ve ara sıra dışarıda vakit geçirmeyi de ihmal etmiyor. Hatta çoğu gayet sosyal insanlar.

"Gelecek sayınızda öyle hediyeler verin ki YouTube'a 'OGZ Unboxing' videoları yüklensin."

"Oyun bağımlılığı" bu konuda uzman çevrelerce başlı başına bir bağımlılık çeşidi olarak değerlendirilmiyor ve tedavisinde de diğer bağımlılıklarla benzer yöntemler izleniyor. Senin tanık olduğun gibi durumlardaysa söz konusu bağımlılığın başka problemlerin belirtisi olduğunu dikkate almakta fayda var. Olası nedenlerin bir kısmını sen de gözlemlemişsin zaten. Kişinin oyun bağımlılığını çözmek nispeten daha kolay ama üretilen şey gerçekte bir çözüm olmuyor. Oynadığı oyun onun kendisine ve başkalarına daha çok zarar verecek bir diğer uğraşa bulaşmasına engel olmuş bile olabilir.

Ailesi gerekli ilgiyi göstermediğine göre bahsettiğin çocuğun başkaları tarafından bilinçli şekilde yönlendirilmeye ihtiyacı var. Muhtemelen en doğru yaklaşım, ilk aşamada, daha ölçülü oynamasını sağlamak olacaktır. Zaten zamanla kendisi de o oyundan sıkılacaktır diye tahmin ediyorum. Oyununu elinden almaya çalışan değil, yapmak istediği başka şeyler için onu teşvik eden, dışarı adımını atmasına destek olan, onun dilinden anlayan birisinin yanında olması yeterli olacaktır sanıyorum.

Biraz da yarattığım karamsar havayı dağıtmak ve merakımı gidermek adına... Berker Güngör, nam-ı diğer Maddog neler yapıyor? Ofise uğruyor mu? İstanbul'da mı hâlâ, ne işle meşgul...
İletişim halinde değiliz ama gördüğüm kadarıyla Technopat adında kendi kurduğu bir siteye yazıyor şu sıralar. Oraya (www.technopat.net) bir göz at istersen.

Son zamanlarda ofiste ya da dışarıda duyduğun, oyunlarla ilgili en kötü ve en iyi espri?
Anlamak için *League of Legends* oyuncusu ve anime izleyicisi olmanız gerekiyor, üzgünüm, ama geçenlerde şöyle bir espriye rastlamıştım: What do you call a Graves + Blitzcrank lane? *Cowboy Beepboop*.

Fuara giderken National Geographic'in yaptığı gibi editör grubu yanında biz okuyuculardan da küçük bir grubun sizle gelmesi mümkün mü? (Ayağınıza bağ olmadan bu mümkün mü bilmiyorum ya... ^_^)
Kendinize iyi bakın.
Kerem 'Nocseiz' Özen

Fuar gezilerimiz delicesine bir koşuşturmacayla geçtiği için birlikte gezmek mümkün olur mu bilemiyorum doğrusu. En iyisi beraber gidelim, sizi oyunların üzerine salıp bırakalım orada :)

✉ YENİ
Eren Abi, beni hatırladın mı?
Seni aklımın bir köşesine yazdım.

Evcil hayvanları vahşileştirip doğaya kazandırma projemde bana destek olur musunuz?
Doğaya dair bildiğim tek bir şey varsa, o da her zaman kazandığıdır. Doğaya dair bildiğim başka bir şey varsa, o da kazanmanın umurunda olmadığıdır. Sana ve projene destek oluruz tabii. Yalnız çok rica ediyorum, kedileri evde bırakabilir miyiz? Lütfen?

Diğer dergi olayları 4:3 formatıyla görüyorsa, siz 21:9 genişliğinde görüyor, bunu hissettiriyorsunuz. "Vizyonu geniş" tanımının karşılığısınız!
Diğer dergi 240p ise biz 1080p'yiz! Diğer dergi MPEG-1 ise biz H.264'üz! Diğer dergi AVSEQ01. DAT ise biz BRAZZERS.MKV'yiz!... Ehem, ne diyorduk.

Gelecek sayınızda öyle hediyeler verin ki YouTube'a "OGZ Unboxing" videoları yüklensin.
Geçenlerde buna benzer bir videoya rastladım aslında. "Burada böyle resimler var..." sığlığında olduğu için pek beğenilmemiş gerçi ama birilerinin böyle bir şeyler yapıyor olması güzel.

Güç sizinle olsun!
Semih Etiğ

Haberler kötü: Geçenlerde xkcd'nin "what-if" sayfalarında okuduğum üzere Yoda bile ancak 19,2kW enerji (yaklaşık 25 beygir gücü) üretebiliyormuş. Güç yalanmış...

✉ EĞLENCE ÇUBUĞU
Merhabalar, nasılsınız :)
Merhaba Başar. İsminden dolayı üzerinde bir baskı hissetmediğini umuyorum.

Ben PS3 almayı düşünüyorum ve yanında Move olan özel paketler de var. Benim sorum şu: Move, PS3 için gerçekten gerekli bir alet mi? Bu aleti alınca eğlencenin doruklarına varabilecek miyim? :) Mağazalarda incelediğim Sports Champions, Sorcery gibi oyunlar gerçekten hoşuma gitti. Ben almayı düşünüyorum ama yine de sizin bir fikrinizi sormak istedim.
Move olmazsa olmaz bir alet değil, hatta duruma göre ondan önce ikinci bir gamepad almak daha mantıklı olabilir. Sıradan kontrol cihazlarına göre gayet farklı bir oyun deneyimi yaşatsa da (*Sorcery* oynamadığın sürece :) sihirli bir değnek sayılmaz. Satın almadan önce deneyerek akıllıca hareket etmişsin. Eğer gerçekten hoşuna gittiyse ve bu tarz oyunları oynamayı planlıyorsan, aldığına değecektir. Ha bir de, uzun süre Move kullanmak gamepad'e göre daha yorucu olabiliyor, o da aklında bulunsun.



Diğer sorum ise şöyle: ATI 6950 1GB nasıl bir ekran kartı? Yeni çıkan oyunları rahatlıkla oynayabilir miyim?
Başar Tuncel

Bu tarz sorular için Organize Sanayi daha doğru bir adres ama bilgim dâhilinde yanıtlayayım. 6950 orta seviye bir ekran kartı ve performans bakımından gayet tatmin edici. Fakat onun yerine 7850 almanı öneririm, zira hem daha performanslı, hem de yeni teknoloji ürünü 28nm mimarisini kullandığından daha az enerji tüketiyor ve daha az ısınıyor. Ben de şu an evde onu kullanıyorum. Eski 4890'ım ölünce etraflıca araştırmış ve 7850 almaya karar vermiştim. Yaklaşık beş aydır kullanıyorum ve gayet memnunum. Fiyat-performans bakımından şu sıralar en uygun ekran kartı odur kanımca ki Pazar Yeri'ndeki İdeal Sistem'de de birkaç aydan beri onu öneriyoruz zaten.

✉ ÇUKULATALI MEKTUP
Merhaba sevgili Eren ve birbirinden sevimli goyuncukları :) Cennet gibi bir kıyı kasabasından, yaz sıcaklarının yerini sonbahar esintilerine bıraktığı püfür püfür bir eylül gününden sesleniyorum sizlere.
Kıskanmadım ki!

Ne demişti çukulata renkli sanatçı: "Oyungezer okuyanla okumayan bir olur mu heç? Hadi Bilge saçmalama da artık sorulara geç." :)

1. Hani ana senaryosu bitince yan görev, mini oyun falan derken bir şekilde devam eden oyunlar var ya? Nedense ana hikâye bittiğinde içeriğin yarısını görmemiş bile olsam kaldırıp atıyorum bu oyunları. Benimki yalnızca bana özgü bir maymun iştahlılık mıdır, yoksa bir tür doyuma ulaşma durumu mudur? Nedir?
Ben de tam tersine, oynadığım bir oyundaki her şeyi görmeden rahat edemiyorum ("completionist" diyorlar bana, desinler değişemem). Hayatta genel bir telaş hali içerisinde misin? *Bir yerlere yetişmek için acele ediyor musun?* Sadece oyunlara özgü bir durumsa iyi, yoksa çocukluğuna inmemiz lazım.

2. Dishonored özellikle Oyungezer'de bir süredir aşırı cilalandı sanki. İçimde fena patlayacağına dair bir his var, olumsuz anlamda. Sence?
Merakla beklediğim çok az oyun var ve bunlardan biri de *Dishonored*. Şimdiye dek okuduğum, izlediğim her şey bu merakımı besler nitelikteydi. Gizlilik üzerine kurulu ve alternatif çözümler sunan oyunları severim, en son *Deus Ex*'i kimseyi öldürmeden bitirmiştim mesela. *Dishonored*'da da benzer şekilde vakit geçirebilmeyi umuyorum.



3. Eren denince benim aklıma ilk gelen sıfat: Zeki.
Bilge denince benim aklıma gelen ilk sıfat: Yağcı (ama teşekkür ederim). Yeterince zeki olmadığım için bu açığımı çok çalışarak kapatmaya çabalıyorum.

Haydi bir oyun oynayalım. Derginin son sayfasındaki tüm yazarları birer kelimeyle tanımlaman gerekse kim için hangi sıfatı kullanırdın? (Avans da vereyim, istediklerin için iki sıfat da kullanabilirsin :P)
I-ıh, insanları tek bir sıfata indirgemeyi reddediyorum (ve bu ikimiz için de geçerli).

4. Forumdan takip ettiğim kadarıyla çok uzun zamandır okur buluşması türünden bir etkinlik düzenlenmedi. Oyungezer'in bu fikre soğuk durmasının özel bir sebebi var mı?
Bu neredeyse her ay soruluyor. Uygun bir zaman bulursak tekrar yapacağız, söz.

5. Umut Yanık'ın dergide yazması için Kickstarter projesi mi başlatsak? En azından Zaytung'a taş çıkartan OHA haberlerinden yazsın, bunun için bile bağış yaparım ben :)
1TL verirseniz, künyedeki katkıda bulunanlar listesine isminizi ekleyeceğiz. 10TL verenler derginin beta sürümünü herkesten önce okuma şansı yakalayacak. 100TL karşılığında sizi konu alan komik bir haber yazacağız. Ve eğer ki 1000TL bağışta bulunacak kadar cömertseniz... işte o zaman, Umut ile bir akşam baş başa mum ışığında yemek yiyebilirsiniz! (Bağışlarınız için IBAN numaramız: TR314159265358979323846264)

6. Dergiye bu ilk mesajım olmasına rağmen neden yıllardır tanıdığım bir arkadaşıma mektup yazıyor gibi hissediyorum? :)
Oyungezer, sen kocaman bir ailesin.

Sorularım şimdilik bu kadar Eren. Dergide yayınlamasan da hiç değilse cevapla olur mu, ayağımız alışsın. Daha ilk mesajdan kalbimi kırarsan çukulata renkli sanatçılar yesin seni! :P
Bilge Ceren



Az önce bitter çikolata kaplı portakal kabuğu çubukları yemiş biri olarak bu fikre gayet sıcak baktığımı belirtmek isterim. Ayrıca bir ayağını burada bırakmışsın Bilge, bir ara gelip alırsan sevinirim.

NICK NAME DERDİ

Eren Ağabey, nasıl başlayacağımı bilemedim ama klasik bir söz olarak, nasılsın? İyisindir inşallah?
Normalim. Seni sormalı mı?

Bu ay da bir resim çizdim, çizmesem patlarım. Resimle ilgili görüşlerin nedir? Burnu nasıl olmuş? 10 üzerinden kaç alır?
Faith olduğu anlaşılsa da göz-burun-dudak üzerinde daha çok çalışmalısın.

Şimdi aklıma geldi: Ben online oyunlarda adam gibi isim (nick name deniyor herhalde) koyamıyorum. Toxin diye bir nick'im var ama ondan da sıkıldım. Güzel ve anlamlı isimler nasıl oluşturabilirim? AnqaRaLı qOyuN'dan sevgilerle.
Emre Gence

Anlamlı bir isim arayışındaysan boşuna arıyorsun, söyleyeyim. Zamanla her isim anlamını azar azar yitiriyor zaten. İsim seçerken dikkat etmeniz gereken altın kurallar şöyle:
-Sonuna içinde bulunduğunuz yılı, doğum tarihinizi ya da herhangi bir il plaka kodunu eklemeyin.
-Sonuna Türk olduğunuzu belli eden TR gibi bir şey eklemeyin.
-Başına sonuna on beş tane alttan çizgi eklemeyin.
Diğer bir deyişle, takma adınız __*KraToS_98_Tr*__ ise gözüme gözükmeyin. Bir de, oynadığınız oyunlara uygun isimler seçmeye çalışın. Gidip de fantastik bir evrende Yeniçeri Ocağı diye lonca kurmayın yani.

Tavsiyem, böyle çok havalı olmasını dert etmektense kendini anlatan bir isim bulman Emre. Alternatif olarak sıfırdan yeni bir isim de uydurabilirsin. Dünyada o isim -en azından bir süre için- bir tek sende olur.

DUVARLARIN ARKA TARAFINA ZIPLASAK MI?

Merhaba Eren. Süre hakkında emin değilim ama Level döneminden Oyungezer'in başlangıcına ve günümüze kadar olan süreçte derginin ve bir nevi de çekirdek kadronun takipçisiyim, anlamışsındır ne demek istediğimi :)

"Rüzgâra karşı üflemeye devam edin."

Bu yazımda biraz oyun ve metal müzik kültürünün benzer yönlerinden ve toplumdaki dışlanma halinden bahsetmek niyetindeyim. Nitekim uzun zamandır bu konunun benzerliği kafamda fırtınalar estiriyor. Artık yaş aldı gidiyor, 25'e merdiven dayadık ve oyun oynamamız, oyun dergisi okumamız toplumun gözünde çocukça bir uğraş gibi gözükmeye başlıyor. Asla böyle hissetmiyorum ve katılmıyorum da, fakat genel bakış açısı bu. Oyun kültürü yeni gelişen ve neredeyse sanatsal değere sahip olmaya başlayan bir durum. Toplumun bunu sindirmesi zaman alacaktır ki bu konuda sizin ve biz oyuncuların bu yolda kararlılıkla ilerlemesi şart.

Şimdi metal müzik ne alakaydı diyeceksiniz muhtemelen. Dinleyen kesim az çok tahmin etmiştir lafı nereye getireceğimi ama dinlemeyenler için de biraz açayım konuyu. Metal müziğin dinlemeyenler tarafından kategorize edilişi aynı oyunlar gibidir. Sanki çocukluk hevesi veya daha kaba tabirle ergen uğraşı gibi gelir. Nedeni iddialı olması, hitap ettiği kesimin popüler kültüre yakın olmaması ve biraz da anlaşılmasının güç olmasıdır. Tıpkı oyunlar söz konusu olduğunda "bu yaşa geldin oyun mu oynuyorsun" denilmesi gibi, bu müzik türü için de "hâlâ böyle şeyler mi dinliyorsun" eleştirisini tahmin ediyorum dinleyen kesim, özellikle de yaşı biraz ilerleyenler duyuyordur.

Aslında bu ortak payda bize bir şeyi gösteriyor. Oyunlar ve metal müzik türünü dinleyen kesim yeniliğe açık insanlardır ve uğraşlarının peşinden giden, vefakâr takipçilerdir. Hiç kimse "geçen yaz oyun oynamıştım bir ara" veya "geçen sene Metallica dinlerdim" demez. Oyun ve metal müzik takipçileri daima öyle kalırlar ve popüler kültürden uzak, kendi tarzını ortaya koyan bireyler olarak toplumun gözüne batmaya devam ederler. Tüm bunları böbürlenelim diye anlatmıyorum. Sadece konuşulmayanı bazen konuşmak gerektiğini, tepki çeken zevklerin aslında neden tepki çektiğini irdelemek için paylaşıyorum. Takip etmeyenleri de eleştirdiğimden değil elbette, herkes kendi zevklerine göre yaşar. Zira bahsettiğim konuda kendinizden bir parça görüyorsanız kültürünüze, özel zevklerinize çoğunluğa kulak vermeden sahip çıkın. Rüzgâra karşı üflemeye devam edin :)

Tüm Oyungezer ailesine ve takipçilerine selam olsun. Eren, yayınlarsan sevinirim. Nadir yazıyorum ne de olsa, fırsat olmazsa da ziyanı yok. Kendine dikkat et, kolay gele.
Necati Akalın

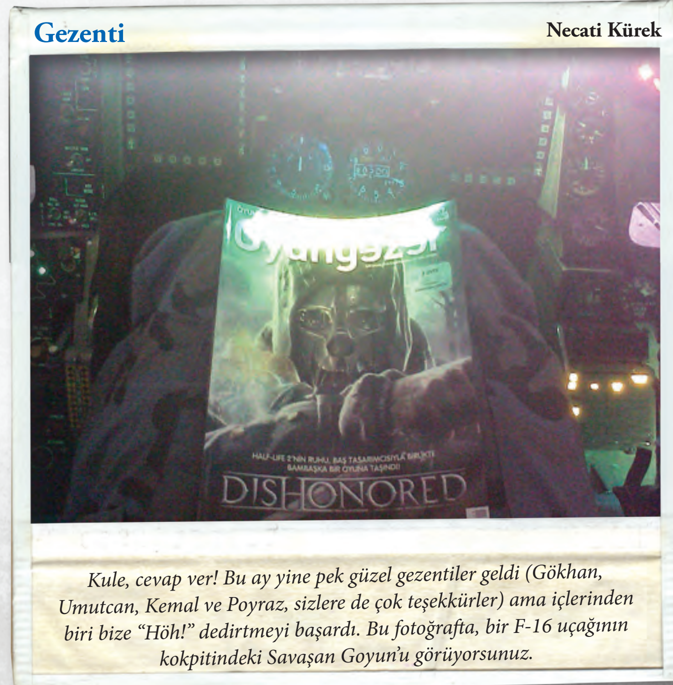
Mektubun için teşekkürler Necati, eminim okuyan herkes kendine dair bir şeyler bulmuştur içinde. Tekrar görüşmek üzere.

EN AZ GİRİŞ KADAR DÜŞÜNDÜĞÜM BAŞLIK

Merhaba Eren Abi. Buğra'nın güzel olsun diye hayatında hiçbir şeye bu kadar emek harcamadığı fakat tüm çabalara rağmen klişelikten kurtulamayan girişine hoş geldin! Bu yolladığım ilk posta. Cesarete geldim ve yazayım dedim. Çok uzun sürmedi cesarete gelmem, ben severim böyle şeyleri. Her neyse, ben sorularımı sorayım.
Cesaret var. Potansiyel de var. Bence senden güzel bir mektupçu yapabiliriz Buğra. Hangi ismini kullandığını çaktırmadan belirttiğin için de ayrıca teşekkür ederim. Zira iki isimli birinden mektup alınca yazıtura atmak, iki ismini birden kullanmak, ya da ismen hitap etmekten kaçınmak durumunda kalıyorum (bkz. İdareci'nin Birinci Dünya problemleri).

1- Oyun mevsimi olan sonbaharda suikast bombası üç oyun var: Dishonored, Assassin's Creed III ve elbette ki Hitman Absolution. Üç suikastçimiz var ve üçü de birbirinden yetenekli. Corvo'nun sihirli güçleri, Hitman'in suikast terimine diğerlerinden daha fazla uyan yöntemleri ve Connor'un ise Tomahawk ile yaptığı dehşet kombolar var. Dishonored her ne kadar muhteşem olacak desem de senin de fikrini isterim. Sence hangisi tahta oturacak?

Gezenti — Necati Kürek



Kule, cevap ver! Bu ay yine pek güzel gezentiler geldi (Gökhan, Umutcan, Kemal ve Poyraz, sizlere de çok teşekkürler) ama içlerinden biri bize "Höh!" dedirtmeyi başardı. Bu fotoğrafta, bir F-16 uçağının kokpitindeki Savaşan Goyun'u görüyorsunuz.



Tahminimce puan ortalaması en yüksek oyun *Assassin's Creed III* olacaktır; serbestlik söz konusu olduğunda *Hitman*, atmosferde *Dishonored* birinci gelir.

2- Sen oyunlarını dijital mi alıyorsun yoksa kutulu mu? Veya hangisini önerirsin? Hani herkesin fikri farklı. Biri dijital der, biri kutulu der, biri ikisi de der, biri hiçbiri der, biri 1 veya 2 der... Neyse, uzadı bu. Senin fikrin nedir?
Şimdiye kadar hiç kutulu oyun almadım desem? Cidden, bütün oyunlarım dijital. Çoğu da Steam'den.

3- Ben çok koyu Valve hayranıyımdır. Her oyununu severim Valve'nin.
Dostça bir tavsiye: Hayranı olduğun bir ismin okunuşunu öğrensen iyi olur. Yazıldığı gibi okunmadığı için "Valve'nin" değil, "Valve'ın" veya "Valve'in" demen gerekir.

Ama Portal'ın yeri bende ayrıdır. Spoiler vermeyeceğim ama oyunun sonu çok fazla belliydi. Üçüncü oyun çıkar mı sence? HL3 kesin de Portal 3 pek belli değil. Senin düşüncen nedir abi?
***Portal*'ın sonu, pasta var mı yok mu, o kadar da belli değildi yahu. *Portal 2* ise iyice kendini aşmıştı. *Portal 3*'ü önümüzdeki birkaç yıl içinde beklemesem de gayet muhtemel görüyorum ben. Şimdi ne desem spoiler olacak ama üçüncü bir oyun için yeterince malzeme var elimizde.**

Eh sorularım bu kadar Eren Abi. En azından cevaplarsan sevinirim. Hepinize hayırlı ve bol oyunlu günler, mevsimler, yıllar... dilerim.
Mustafa Buğra Yılmaz

Haftalar ve ayları unutmuşsun. Sevgiler.

Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemeyen yaramaz çocukların listesini Santa'ya bizzat göndereceğim.

✉ SİTEMKÂR BİR İDARESİZ

Melaba ben sizleri 12 senedir takip ediyordum ama artık etmiycem. Çok sıkıcı hayatlarınız varmış. Bir de hepiniz ayrı ayrı yerlerde oturuyorsunuz akbil yetmiyor hepinizi takip etmeye. Ehem neyse. Benim bu maili yazmamın bir sebebi de sizlere sitemlerde bulunmak.

Öncelikle siz, Ali Bey. Ali Sönmez midir, Ali Sezgin midir bilemiycem şimdi. Geçen ay "ALİZİNE GEZMEZ" adıyla düzenlediği yarışmada ödülü flüt çalan bir lé ergen pétit'e layık görmüşsünüz. Halbuki yarışmada, adından da belli "en hiçbir şey yapmayan" okuyucunun kazanacağı belirtilmişti. Ben de hiçbir şey yapmayıp, hatta dergiyi de okumayıp üstüne bir de resmini çekmeyerek (mail bile atmamış olduğumu söylemeye gerek duymuyorum) elimden geleni yaptığımı düşünüyorum. Şimdi, sen, Ali Beyefendi! O Max Payne 3'ü gidip o veletten mi alırsın, Yazıcıoğlu'ndan mı alırsın, yoksa Steam hesabının şifresini mi verirsin bana bilmem ama ben oyunumu bekliyorum bilesin.
Tüm bunları Alizine'e değil de buraya yazmış olman, Oyungezer'in farkını gösteriyor.

İkincisi de ben, bu içinde bulunduğumuz Eylül ayı itibariyle internet sitenizde vermiş olduğunuz Guild Wars 2 çekilişine katıldım. Fakat kazanamamışım. Acaba çekiliş sisteminde bir arıza mı olmuştur. Yani şimdi ben kazanamadım ama kazanmayı çok istiyordum ama kazanamamışım. O yüzden Sinan _Aga_'ya söyler misin bir baksın. Kesin bir yanlışlık olmuştur yoksa kazanırdım ben yani bence.
Bu işin sırrını "The Secret: How to Win Online Giveaways and Sweepstakes" (Türkçe çevirisiyle, "Bab-ı Esrar: Çevrimiçi Aşkta Kazanmanın 10 Yolu") adlı bestseller kitabımda açıklamıştım.

Bir de Serpil, Tuğbekler var ya, Köln'd-- "Bunu... bunu alın dışarı." diye düşünüyorsun biliyorum ama çok sıkılmıştım. Ya bir de harbiden ben nasıl kaza-- Tamam vurma gidiyorum! Adımı bilerek yazmıyorum.

Adını mektubun sonuna yazmamışsın ama e-posta hesabında görünüyor, *** efendi! Beş harfli isimlere olan sonsuz sevgimden ötürü kimliğini ifşa etmiyor, daha idareli mektuplarda tekrar görüşmeyi diliyorum.**

✉ İSYAN BAYRAĞI

Merhabalar OGZ ailesi ve sevgili okurlar (ve merhaba goyun). Bu e-postayı telefondan atıyorum. İlk mesajım ve 1000 karakter sınırım var :(

Mektubunu @oyungezer'e Twitter'dan gönderme yolunu seçen ilk okurumuza küçücük bir sürprizimiz var.

Neyse, bilgisayar toplamak istiyorum ve harçlığım "aylık" 50TL. Zar zor babamı ikna edip 5TL zam yaptırdım dün. Babam niye bu kadar cimri?! Ailemizin aylık 4-5 bin TL geliri var. Babam niye bu paranın 50TL'sini bana layık görüyor? Söyleyin tüm OGZ ekibi! Veya "cimri babalar nasıl goyun edilir" adlı bir kitap var mı? Zaten alacağım sistem ezik ve ucuz bir şey olacak. Babamla başım dertte goyunlar! Yayınlayın da şu fakir guzunun da yüzü gülsün :(<--- bakın, üzgün surat.
Berkay Ertem

Baban maddi güçlük yaşayıp sana hissettirmemeye çalışıyor olabilir. Baban kazandığı paranın üçte birini hayır kurumlarına bağışlıyor olabilir. Babanın uzaklarda geçindirmeye çalıştığı ikinci bir ailesi de olabilir. Ya da dediğin gibi, cebinde akrep vardır belki.

Kendisine sormayı denedin mi? "Babacığım, neden 50TL? Benim ihtiyaçlarım şunlar şunlar, dolayısıyla haftalık şu kadardan aylık şu kadar harçlığım olsa iyi olur." dedin mi? Demedin mi? De.

Ya da belki senin kaderin bu Berkay. Baban şimdi sana aylık 50TL harçlık verecek. Mektup yazmak isteyeceksin, ama 1000 karakter sınırın olacak. Günün birinde evlendiğinde üç çocuktan fazla istesen de yapamayacaksın. Hayat zor... Ama merak etme. Çözüm yolunu yeni çıkacak "Sky is the Limit: How to Overcome Life's Most Irritative Boundaries" (Türkçe çevirisiyle, "İstikbal Göklerdedir: Hostesleri Tavlamanın 10 Yolu") adlı bestseller kitabımda açıklayacağım.

Bakıyorum, bu ay başka mektubumuz var mıymış? Varmış. Bu mektupları sığdıracak yerimiz kalmış mı? Kalmamış. Öyleyse, bu ay da, buraya kadarmış. -*Eren Okka*

Varsayalım...

Şimdiye dek sormadığınız, ama cevabını öğrenmek isteyebileceğinizi düşündüğüm için sormuş olduğunuzu varsaydığım soruları yanıtladığım köşemize hoş geldiniz. Bu ayki varsayımsal sorumuz şöyle:

"Nasıl oluyor da bir konsolun donanımsal özellikleri sabit kaldığı halde ona çıkan oyunların grafik kalitesi gelişim gösteriyor?"

Tahmin edebileceğiniz üzere, konsollar da özünde birer bilgisayar olsa da teknik yapıları masaüstü bilgisayarlarımızdan farklılık gösteriyor. Üstelik her konsolun kendine has özellikleri var ve örneğin PlayStation 3'e oyun yapmak Xbox 360'a oyun yapmaktan daha zor.

Bir konsola ilk defa oyun geliştirmek istediğinizde öncelikle ona ait teknik detayları içeren ansiklopedimsi kullanım kılavuzlarını hatmetmeniz gerekiyor. Ve tüm bu bilgilere rağmen, o konsolun donanımsal yeteneklerinden tam olarak faydalanmayı öğrenmeniz ve ona göre yazılımsal teknikler geliştirmeniz yıllar sürüyor. Diğer bir deyişle, sabit bir konsola çıkan oyunların zamanla daha iyi görselliğe kavuşmasının bir nedeni, oyun geliştiricilerinin zamanla deneyim kazanarak o konsol için daha verimli ve optimize edilmiş kodlar yazması.

Diğer yandan, konsolların gücünden bağımsız olarak, oyunlara içerik üretirken kullanılan teknolojiler de gelişiyor. Örneğin hareket yakalama teknolojisinde yaşanan bir gelişme sayesinde daha doğal görünümlü animasyonlar elde edilebiliyor ve bu da oyunların görsel kalitesini etkileyen bir diğer faktör.

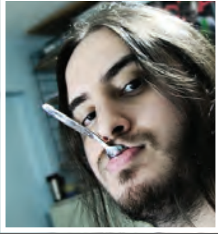




PIXEL



EDDY'Yİ ALMAK YOK BAK!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- 2-3 Kasım **Steve Vai** konserine gidilir.
- **Muse – The 2nd Law** dinlenir.
- **Taken 2, Cloud Atlas, Lawless** izlenir.

Geçtiğimiz haftalar benim adıma oyun gündemi yoğundu. Bu yoğunluğa neden olan oyunların geçmişinin benim kadar olmasıysa retro damarlarımın ekstra kabarmasına da neden olmadı değil. Öncelikle Tekken Tag Tournament 2 oynarken sürekli "ne zaman 12 yıl geçti ya!" deyip durdum. Ki onun öncesinde biz tam üç Tekken oyununda parmaklarımız su toplamışken Tag çıkıp tüm alışkanlıklarımızı bozmuştu. Yalan yok TTT'ye bir sene filan ısınamamıştım. Oyunda da yalnızlığı seviyordum desem ağzıma terlikle vuracağınızı bildiğimden bir de Resident Evil 6'dan bahsedeyim. İlk RE'de malikanede kafasını dönüp bize bakan zombinin sonrasında kaçyüzbinmilyon tane zombi öldürdük bilemiyorum ama benim gözüm hâlâ Shinji Mikami'yi arıyor arkadaş! Daha *koniçiva* nedir bilmiyorken bana adını ezberleten birkaç Japon'dan biridir, görsem de artık bir sarılsam Yoshinori Ono'ya yaptığım gibi... FIFA 13 ve PES 2013'ü geçin de, Tecmo'nun *Super Shot Soccer* adından bir oyunu vardır. 10 yıllıktır ama hâlâ gideri vardır. Süper şutlar filan çekebildiğiniz "fantezi futbol"un ender örneklerindendi. Yahu artık niye böyle karma, eğlenceli oyunlar yapılmıyor? Bi' tek ben mi sevmiştim o tip oyunları? Ühü.

Şu anda Türkiye'de resmi olarak bir Nintendo şubesi bulunmaması çok ilginç gelirken sizleri dükkana olmasa da internetin başına götürecek bir haberim var. NES&SNES meraklıları için cennet sayılabilecek sitenin adı **Snesbox.com**. Şu anda 1800'ü aşkın oyun internet tarayıcısı üzerinden sorunsuzca oynanmayı bekliyor. Klavye üzerine tuşları rahatça dağıtabildiğiniz gibi oyun esnasında Save de alabiliyorsunuz. Daha da güzeli, çift oyunculu oynanabilecek oyunlar online olarak çift de oynanabiliyor. Henüz beta aşamasında olsa da muazzam bir özellik, mutluluktan ağlaya ağlaya oynuyorum. Oyun kataloğu ise müthiş. Neredeyse tüm klasikler var. Şans tanıyın derim.

Onun haricinde sevdiğimiz dizilerin başladığı bir döneme giriyoruz. Çekirdekler hazırsa başlayalım!

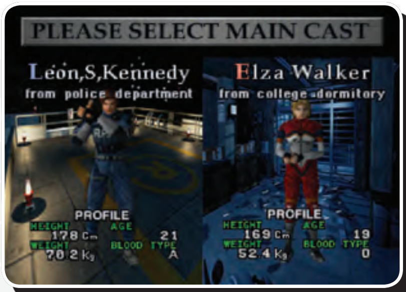
NEO-GEO X ARALIKTA GELİYOR!

Aralık'ta konsol savaşlarına inanılmaz sürpriz bir katılımcı geliyor: Sadece eski Neo-Geo oyunlarını çalıştıracak olan, SNK Playmore'un yeni el konsolu Neo-Geo X. Konsolların teknolojisi her geçen gün bilimkurgu filmlerine yaklaşırken neredeyse emülatör diyebileceğimiz bir sistemin yarışa katılması, geleceği konusunda derin düşüncelere sürüklüyor bizi. İçinde 20 oyun yüklü gelecek olan konsolun sadece kendisi 130, TV eklentisi ve klasik Neo-Geo joypad'li Gold paketiyse 200 dolardan satılacak. Evet, bizce de yavaş yavaş tehlikeli sulara doğru ilerliyorlar.



15 YILDIR BEKLENEN RESIDENT EVIL 1,5 SONUNDA BULUNDU MU?

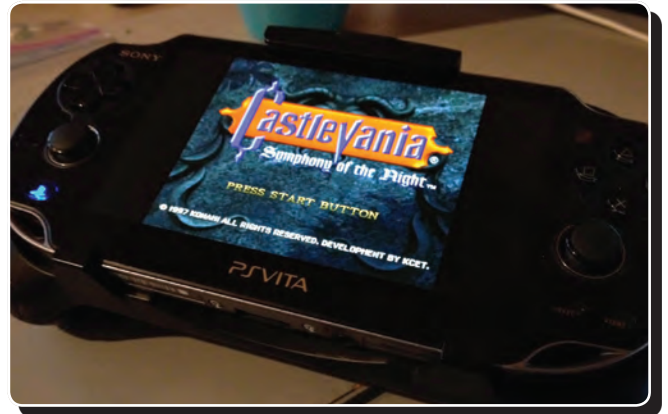
Resident Evil 2'nin ilk prototipi yapımcılar tarafından beğenilmemiş ve oyun gene sıfırdan inşa edilmişti. İşte şu anki orijinal RE2'den bayağı farklı olan ve piyasaya sürülmeyen bu **Resident Evil 1.5** fanlar tarafından tam 15 yıldır umutla aranıyor. Lakin umutlar yakın zamanda Facebook üzerindeki bir grubun oyunun ellerinde olduğunu ve Capcom'un yarım bıraktığı işi tamamlayacaklarını iddia etmesiyle yeniden yeşermişti... Ta ki grup ansızın gizemli bir şekilde kapatılana kadar. Ki bu da avın sonuna yaklaştığımıza dair ciddi bir sinyal. Oyunun orijinal RE2'den farklarını görmek isterseniz: **tiny.cc/ogzre**



BİR ÇINAR DAHA GÖÇTÜ: ELVEDA PSYGNOSIS!



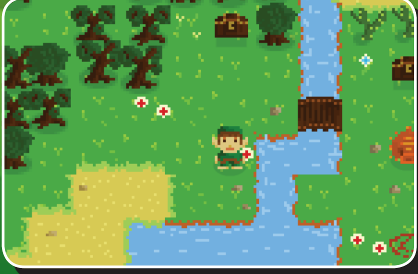
Özellikle PSX'çiler bilir, o dönemin babalarındandır Psygnosis. Zamanında Lemmings, Worms, Alundra, Destruction Derby gibi fevkalade lezzetler bırakmışlardır damağımızda. Gelgelelim 1985'den beri ayakta duran bu koca çınarın da sonu geldi ve Sony, merkezi Liverpool olan stüdyoyu kapattı. Sebepleri de çok netti: "Psygnosis'e emekleri için çok teşekkür ederiz. Ama büyük oyunlar üzerinde çalışan diğer Avrupa stüdyolarımızın iyiliği adına kendilerini kapatmak zorundaydık". Vefa hakikaten sadece bir semt adıymış.



PS VITA İÇİN 129 TANE PS1 OYUNU GELDİ, GELİYOR

Vita'nın gidişatı gidişat değil, doğruya doğru. Sony hakikaten acilen bir şeyler yapmazsa büyük umutlar besledikleri Vita ellerinde patlayabilir, zira gidişat onu gösteriyor. Piyasasını canlandırır mı bilmiyoruz ama Avrupalı Vita'cılar için tam 129 tane PSX oyunu indirilmeye hazır bekliyor ki aynı şekilde PS3'ünüz için aldıklarınızı da ücretsiz olarak Vita'nızda oynayabileceksiniz (yok bir de para alsalardı bari ikinci kez). Tabii sisteminizi 1.80 sürümüne güncelledikten sonra.
Oyunların listesi ise şurada: **tinyurl.com/ogzpsx**

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



EVOLAND

Adventure oyunları nereden nereye...

LudumDare yarışmalarını biliyorsanız, 48 saat gibi kısıtlı bir sürede oyunların burada üretilip yarıştıklarını da biliyorsunuzdur. EvoLand işte bu LudumDare yarışmasının son ayağında birinci gelen oyun. Konsepti de adventure oyunları tarihi. Haliyle en ilkel adventure oyunu olarak yola başlayıp çok keyifli bir hale bürünmesiyle alkışları topladı. Adım başı toplayacağınız özelliklere esprili bir dille yapılmış yorumlar da konuya ayrı bir renk katmış. Sonuna kadar gelemedik, ama çok eğlendik.

http://bit.ly/evoland



THE BRIEFCASE

O çantada ne varsa istemiyorum!

Artık bağımsız yapımcıların "atmosferik korku oyunları" moda oldu bildiğiniz gibi. Pek sevdiğimiz bu türün bir devamı daha gelir mi diye düşünedurduk The Briefcase sırasında. Tüm işçilerin bir anda ortalıktan kaybolduğu depomuza geliyor ve Bond çantamızı arayıp duruyoruz. Görev belli; çantayı bul ve çık. Ama kısa bile sürse oyun birkaç tüyünüzü dikmeye yetecek! (Oyun bu ayki DVD'mizde de var).

http://bit.ly/thebriefcase-game



CREATIVELY COMPLICATED

Çok zor point&click oyunu severlere

Yapımcısı daha oyunun adından uyarıyor bakın! Cidden zor yahu; ne point&click oyunları gördük, çıtır çerez gibi geçtik, bu sefer durum biraz tersine döndü. Tamam, imkansız değil, ama cidden biraz kafa kullanmak, sabırlı olmak, eşyalar arasında mantıklı ilişkiler kurmak gerekiyor. Yer yer mantıksız da düşünebilirsiniz tabii, o da lazım. Oyun görsel anlamda pek basit olsa da, bir kaptırdı mı da alıp götürüyor. Bitiremezseniz de biraz sinir yapıyor (yaptı), onu da şimdiden uyaralım da kulağımızı çınlatmayın.

http://bit.ly/creatively-complicated-game

UNUTULMAZ SERİLER

NAZİ VURMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

WOLFENSTEIN





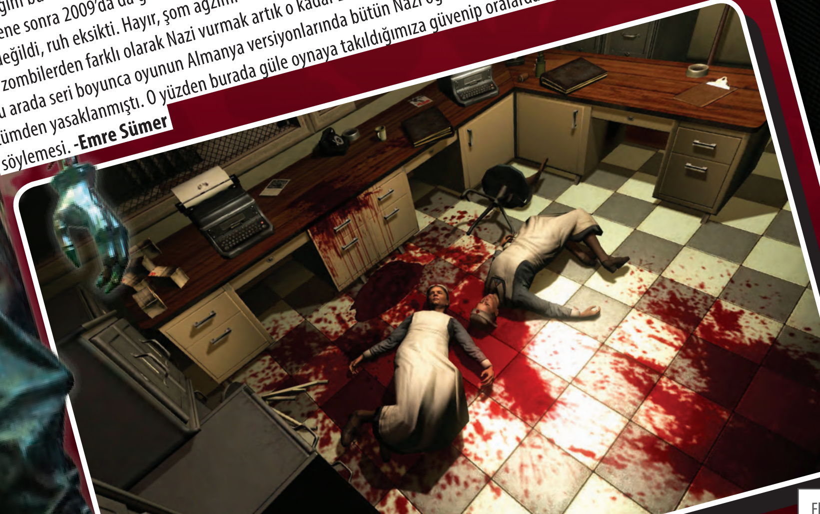
Arkadaşlar burada biz bizeyiz rahat olun. Kabul edelim, yıllardır oyunlarda Nazi vurmaktan aldığımız zevki çok az şeyden alıyoruz (hani belki zombiler bir de). Ki bu konuda da yalnız değiliz, bizimle aynı kafadan tonla oyuncu sayesinde de 30 yıllık bir seri var Wolfenstein diye. Yani *Rührt euch* (Almanca "rahat olun" manasında)... Tabii ateş mateş diyoruz da ama serinin kökeni bildiğin Metal Gear'ın atası olan **Castle Wolfenstein (1981)**'a dayanıyor. Dönemin bilgisayarları gizlilik elementleri yüzünden yavaşlamasaydı (ölü adamı saklamak zor iş) **id Software'in** yapacağı remake'de (ki kendisi **Wolfenstein 3D [1992]** oluyor) orijinali gibi gizlilik üstüne olacaktı. Ama şahsen Mecha-Hitler savaşı olmasa hayatımda şu an kocaman bir boşluk oluşabilirdi. Günümüzde 15 dakika demoyu bile çok gören bir zihniyette yaşıyoruz. Ama adamlar zamanında koskoca 10 bölümü full içeren Shareware sistemine rağmen müthiş satmışlar; buna rağmen uzun yıllar neden seri devam etmemiş anlamak mümkün değil. **Return to Castle Wolfenstein (2001)** gelene kadar kaç kişi **Spear of Destiny** oynadı? Ya da devam oyunu olduğundan haberi vardı? Lakin Wolfenstein VR oynayan varsa da köşeyi direkt ona devrediyorum, sebebini de videodan anlarsınız zaten: **tinyurl.com/ogzwrv**

Yalnız Allah'ı var, RtCW harbi sağlam oyundu. Esprileri, Nazi teknolojisi falan derken eski Wolfenstein ruhunu gayet veriyordu adama. Ama ne olduysa da ondan sonra oldu zaten, gene garip bir sessizlik ve ardından tepetaklak. Hadi Enemy Territory'i dışında tutuyorum ki aslında RtCW'nin multiplayer ek paketi olacaktı zaten, beş yıl aradan sonra FPS bekleyen adama Wolfenstein RPG mi verilir? Güzelse güzel kardeşim, ama benim istediğim bu değil ki.

Bir sene sonra 2009'da da gerçek devam oyunu **Wolfenstein**'ı patlattılar ama olmadı işte. Doğruya doğru, çok iyi değildi, ruh eksikti. Hayır, şom ağzımı da açmak istemiyorum ama sanki serinin sonunu da getirdi bu. Belki de zombilerden farklı olarak Nazi vurmak artık o kadar zevkli değildi, bilemiyorum.

Bu arada seri boyunca oyunun Almanya versiyonlarında bütün Nazi öğeleri kaldırılmıştı ya da bildiğin oyun tümden yasaklanmıştı. O yüzden burada güle oynaya takıldığımıza güvenip oralarda coşmayın derim, benden söylemesi. **-Emre Sümer**







CRONO

Zamanın karşısında durabilen tek kişi

Kaderin oyunu mudur nedir, hayatım boyunca birçok favori oyunumla şans eseri tanıştım. King's Field, Legend of Mana hatta King of Fighters. İşte Chrono Trigger'la tanışma şeklim de böyle oldu. Yoksa nereden bilebilirdim ki Final Fantasy 4 kutusunun içinden Chrono Trigger çıkacağını? Ya da bu oyunun J-RPG devlerini bir araya getiren bir "Dream Team" projesi olduğunu? Daha da önemlisi, hayatım boyunca oynadığım açık ara en iyi on oyundan biri haline geleceğini?

Chrono Trigger'a duyduğum sevgi bir yana, bütün oyun boyunca tek kelime bile konuşmayan başkarakter Crono'yu da bu kadar sevmem garip. Tabii Dragon Quest, Dragon Ball ve Dr. Slump serilerinden hayranı olduğum Akira Toriyama'nın ellerinden çıkma bir karakter olması çok büyük bir etken. Yoksa katana ve yıldırım elementini kullanan bir karakter çok da yeni sayılmaz. Gerçi orijinali "Ten" olarak geçen element, Japonca'da "Cennet" anlamına geliyor ama cennet elementi nasıl olur onu size bırakıyorum.

Adı oyuna gayet uygun biçimde Yunanca'da "Zaman" anlamına gelen "Khronos" kelimesinden gelen karakterimiz, farklı zaman dilimlerinde uzay-zaman eğrilerini düzeltmek adına savaşmış ve uzaydan gelen, durdurulmazsa evrenin bile sonunu getirecek olan Lavos'a karşı mücadele etmiştir. Bu mücadele sırasında da dostlarını korumak adına kendini canını feda eden Crono, daha sonra gene aynı dostları tarafından ölümünden saniyeler önce kurtarılmıştır. Mutlu sona ise imzasını Marle'la evlenerek atmıştır, her ne kadar Chrono Cross'da masalın aslında mutlu sonla bitmediği söylense de.

Sadece benim değil, oyun tarihinin kalbinde de altın bir yere sahip olan Crono'nun sadece bir oyunda yer alması gerçekten çok garip, ki şöyle bir göründüğü Radical Dreamers ve Chrono Cross'u saymıyorum. E kardeşim o kadar Chrono Break isminin lisansını almışsın, yapsana üçüncü bir devam oyunu hem Crono'ya hem de serimize kavuşalım. Ama boşa giden 10 yılın ardından da ismin lisans süresi dolunca bizim hayaller de yalan oldu tabi. Tabii Square Enix'den bahsediyoruz, adamlar yapılsa milyonlar satacağı garanti FF7 remake'i bile yapmıyorlar, Crono'yu mu geri döndürecekler Allah aşkına?

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: 17 yaşında
Yapımcı Firma: Square
Mesleği: Zamanda yolculuk, tarihi değiştirmek, ölüp dirilmek
Favori Platformları: SNES, PSX, DS







PSN



MARVEL VS CAPCOM ORIGINS

Ryu'yla otobüs atmanın tadı hiç eskimiyor.

Efendim eskiden ilk MvC'de Ryu'nun attığı insanlık dışı Shinku Hadouken'ine otobüs derdik arkadaşlarla. Zira resmen ekranı kaplayan bir haduyla rakibi kızartmanın tadı bambaşkaydı. Tamam, onun verdiği zevk eskimiyor ama bu seferki toplama paketi için artık sessiz kalma hakkımı kullanmak istiyorum. Paket diyorum çünkü oyunda sadece ilk MvC değil, onun yanı sıra Marvel Super Heroes'ı da dâhil etmişler, şaşırdım doğrusu. Capcom'un zamanında Marvel evreniyle yaptığı daha en az iki tane daha cross-over oyun vardı ama onlar niye burada değiller o bambaşka bir konu. Gerçi oyunun soru işaretleri bırakan tek yönü de bu değil, çünkü HD desteği bile yer yer sırıtıyor, pikseller tek tek sayılıyor. Dövüş içinde belirli görevler veren dynamic challange modu, izleyici modu, resim galerileri, internet desteği gibi diğer bonuslar paketi sıradan bir yeniden sürüm olmaktan öteye taşıyamıyor. Bu oyunu gerçekten seven ve özleyenlerdenseniz göz atılabilir ama diğerleri için MvC 3 dururken gereksiz . **-Emre**



Platform: PS3, XboX 360
Çıkış Tarihi: 25 Eylül
Fiyat: 15$, 1200 MP
Yapımcı: Capcom
Oyuncu Sayısı: 1-2

XBLA



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HD

Babanı da sevmezdim zaten.

Capcom'un gerçek bir dövüş oyunu makinesi olduğu aşikâr, zira Street Fighter, Darskstalkers vb tonla serisinin yanı sıra Warzard, Plasma Sword gibi zamanında çok fazla adını duyuramamış serileri de var. Bunlardan biri de bu ay HD versiyonunu inceleyeceğimiz Jojo's Bizarre Adventure, ki benim için de Benimaru'ya ilham olan Polnareff karakterine sahip olan oyun olmaktan öteye gidememiştir şimdiye kadar. Bilmeyenler için belirtelim, aslında popüler bir manga uyarlaması olan 1999 yapımı oyunun en sıra dışı özelliği Stand Mode adı verilen aktif haline getirdiğinizde hızınızı ve verdiğiniz hasarı arttıran ama aynı anda da canınızı tüketen iki ucu eee, keskin kılıç. Ama inanın bu sefer Capcom işi gerçekten cozutmuş ve ısıtıp önümüze koydukları oyuna HD ve online desteği katmak haricinde bir zahmete bile girmemişler. Ki HD desteği bile yer yer sırıtıyor resmen. Gerek fiyatı, gerekse piyasada KoF 13 gibi tonla alternatifi dururken uzak durulması taraftarıyım. **-Emre**



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 22 Ağustos
Fiyat: 1600 MP, 20$ (Hey maşallah)
Yapımcı: Capcom
Oyuncu Sayısı: 1-2

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Sene 88. Amstrad ve Commodore gibi oyunları kasetten yüklenen bilgisayarların sahipleri hatırlar, en büyük derdimiz kafa ayarı. Kafa ayarı nedir diyen genç okurlarımıza şöyle cevap verebiliriz: Biz de bilmiyorduk. Tek bildiğimiz kasetçalar üstündeki ufak bir delikten, ufak bir tornavida sokup sağa sola çevirmek gerekiyordu bazı oyunların yüklenmesi için. Bir gün yüklenen oyun, ertesi gün yüklenmeyebiliyordu ki bir oyunun yüklenmesinin bazen 15 dakika sürdüğü zamanlar bunlar. Kısacası, kafayı çıtlatmaktan kılpayı döndüğümüz zamanlardayız. Kahramanlarımız yine iş başında.]

Sinan: Hay ben senin...
Tuğbek: O kadar çevirme dedim ben. Demedim mi? Dedim!
Sinan: Oğlum, yalama olmuş senin kasetçalar, tornavida yerine oturmuyor!
Tuğbek: E sen ettin! Kocaman ellerinle ufacık tornavidayı o deliğe sokuyorsun, sonra yerine oturmadan hatur hutur çeviriyorsun. Olur tabii yalama!
Sinan: Sıs! Tüm oyunlarını bana aldırdın bana 1 aydır zaten.
Tuğbek: İyilik yapıyoz yaranamıyoz sana da. Amstrad'ın bozuldu diye her gün bize geliyorsun, annem kızıyor diyorum, yine geliyorsun!
Sinan: Yalan! Nurhan teyze kızmaz bana... Salçalı eppek yapsa ya, acıktım!
Tuğbek: Yuh ayu, daha az önce öğle yemeği yedik!
Sinan: Ayıp olmasın diye sadece 2 tabak yedim :(
Tuğbek: Yuh ayu!

[15 dakika sonra]
Sinan: Ahha da yüklendi oyun!
Tuğbek: Heyyow! Neydi bugün getirdiğin oyunun ismi?
Sinan: Pirates. *[yazıldığı gibi okuyor ama]*
Tuğbek: Konusu ne ki?
Sinan: Gemili.
Tuğbek: Ooo iyiymiş. Hadi oynayak.

[15 dakika daha sonra]
Sinan: Tuğbek, İngilizce öğrenmemiz lazım, acil. Hiçbir şey anlamıyom ben.
Tuğbek: Sözlüktan bakalım mı ne yazıyor ekranda?
Sinan: Oğlum böyle olmayacak, daha ilk ekrandan çıkamadık. Şunu seçiyorum ben.

[Flip the Cassette Side B please]
Tuğbek: Döndür... kaset... yüz... B... Lütfen. Kaseti çevir diyo!
Sinan: Yaa, denize açılmak için kasedi mi saracaz şimdi?
Tuğbek: Evet.
Sinan: Hmppppfff... Peki.

[15 dakika sonra]
Sinan: Hay ben senin...
Tuğbek: Yüklemiyo işte kasma.
Sinan: Olmaz! O denize açılınacak!



HAYAT TESADÜFLERİ SEVER

-ESER GÜVEN



HAFİF RÜZGARLI BİR EYLÜL AKŞAMI. Balkondayım. Son Jeton için hangi oyunu yazmak istediğime karar vermeye çalışıyorum. Aklımda bir çok aday var ve bu yüzden işin içinden çıkmak kolay değil. "Şöyle bir işaret gelse, bir anda aydınlanma yaşasam" diye düşünürken bir yıldız kayıyor. "İşte bu! Kayan Yıldız. Falling Star!" diyor, sonra da öyle bir oyun bilmediğimi fark ediyorum. İşaret beklentisi boşa çıktı. İçeri geçip oyun haberlerine göz atmaya başlıyorum ve kendimi Revolution Software'in yeni *Broken Sword* oyunu için açtığı Kickstarter sayfasında buluyorum. "Vay may süper über" derken gözüm sayfanın en altındaki hedefe takılıyor. 1 milyon dolar toplanırsa *Beneath A Steel Sky 2*'ye yeşil ışık yakacaklarmış. İşte o anda kafamda ampül çakıyor bir tane. "Falling Star! Sky! Steel Sky! Beneath A Steel Sky!". Meğer işaret sağlammış da o anda bağlantıyı kuramamışım.

Aranızda kafasında "ayyyy *Broken Sword*, ne şirinnn :)))))" gibi bol gülücüklü cümleler oluşmaya başlayanlar varsa hemen üfleyerek dağıtayım o düşünce balonlarını. *Beneath A Steel Sky* şirinlikten, sevimlilikten, o tanıdığımız Revolution Software renklerinden son derece uzak bir oyun. Tu kaka bir oyun. Annelerin kızlarını tanıştırmak istemedikleri türde bir oyun (abarttım). Yetişkinlere hitap eden, beş dakika önce konuştuğunuz kızı bir dolapta ölü bulabileceğiniz, toplumdaki sınıf farklılıklarını gözünüze gözünüze sokan bir oyun. Ama işte satır aralarını kaçırmazsanız bir o kadar da karanlık esprilerle dolu, bitirdiğinizde iyi ki oynamışım dedirten bir oyun. Haydi o halde, *Beneath A Steel Sky* yolculuğumuz başlıyor.

HİKAYENİN NASIL BAŞLADIĞI DEĞİL, NASIL BİTTİĞİ ÖNEMLİ

Abartısız en az 10 kere oynadığım bir oyunun (ki son oynaşımın üzerinden yalnızca bir buçuk saat geçmiş durumda) hikayesini nasıl anlatacağımı bilememenin burukluğunu yaşıyorum. Daha doğrusu nasıl başladığını. Çünkü oyunun başında bir helikopter kazası geçiriyoruz ama neden olduğunu ya da kendimizi niye kaçak durumunda bulduğumuzu anlamıyoruz. Aslında zamanında oyunun kılavuzundaki çizgiroman bandı bize hikayenin öncesini anlatıyordu ama küçükken bundan pek bir şey anlamamıştım (kendi adıma konuşuyor, anlayanları tenzih ediyorum). Daha sonradan çıkan versiyonunda ise kılavuzdaki çizgiroman intro olarak oyuna eklendi, ama üzülerek söylemeliyim ki ben yine pek bir şey anlamadım (yaş ilerledikçe beyin hücreleri sizlere ömür).

Kontroller bize geçtiğinde ilk dikkatimizi çeken şey olarak sol taraftaki demir çubuğu alıyoruz, sağdaki kapının kilitli olduğunu görüyoruz ve doğal olarak merdivenlerden aşağı iniyoruz. Aşağıdaki güvenlik görevlisi bizi görür görmez silahını çekiyor ve bizi öldürüyor. Game Over.



İyi ki burnumuzu bu doktora yaptırmak zorunda kalmıyoruz.



Az sonra robotlar arasında pek hoş olmayan bir etkileşim meydana gelecek.



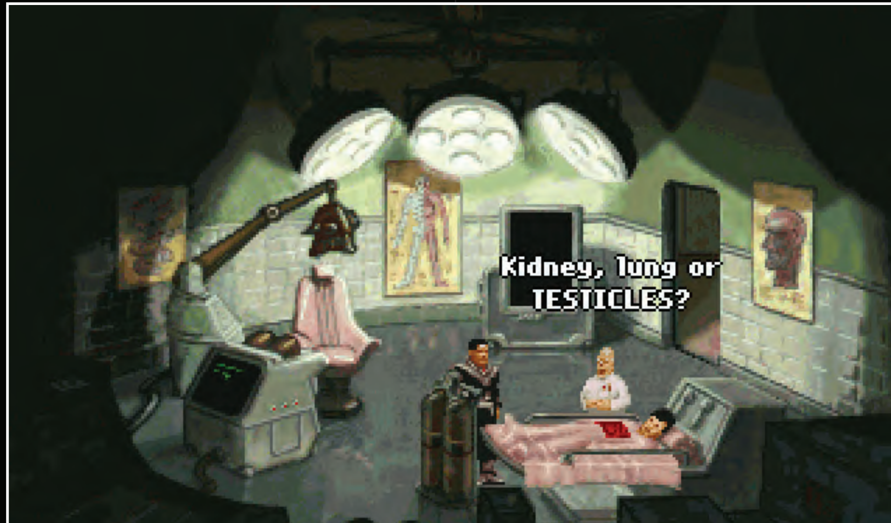
Kedili videolar o zaman bile popülermiş, bazı şeyler hiç değişmiyor.

Evet yanlış okumadınız, BaSS hata yaptığınızda ölebildiğiniz bir macera oyunu. Öldüğünüzde ise öldüğünüz yerin hemen öncesinden başlamıyorsunuz; ya oyuna yeniden başlayacak, ya da önceki bir kaydınızı yükleyeceksiniz. Nice yiğitler bu yolda kaç saatlik oyunlarından oldular, siz siz olun aman sıkça kayıt etmeyi unutmayın diyerek ilk nasihatimi veriyorum.

1984 VE CESUR YENİ DÜNYA

Distopya benim oyunlarda ve edebiyatta çok sevdiğim bir kavram, karanlık bir gelecek kurgusu son derece ilgimi çekiyor. BaSS ise bu kavramı en güzel yansıtan oyunlardan biri. Sınıflar arasındaki uçurum, bilgisayar üzerinden tek bir müdahale ile mahvolan hayatlar, her ne kadar çok ayrıntıya girilmemiş olsa da şehir devletler arasında sabotaja dayalı ekonomik savaşlar, LINC ismindeki son derece güçlü, kendi kararlarını vermeye başlamış bir bilgisayar tarafından kontrol edilen bir şehir. Bu bilgisayar öyle güçlü ki şehirde yaşayan herkesi izliyor, istediğini öldürebiliyor, istediğini tüm sivil haklarından mahrum bırakan D-LINC statüsüne indirebiliyor. Ana karakterimiz Robert Foster işte böyle bir dünyada neden peşine düşüldüğünü öğrenmeye çalışıyor.

Tamam bu noktaya kadar gayet karanlık bir tablo çizdik, şimdi ise ortamı biraz aydınlatalım. Revolution Software henüz ikinci oyununda (ilk oyunları *Lure of Temptress*'ti) bu karanlık konu ile esprili bir anlatımı acayip biçimde dengelemeyi başarmıştı. Oyundaki renkli karakterleri bir kenara bırakarak (örneğin giydiği kürkün dünyadaki son on kunduzdan yapıldığını övünerek anlatan Lamb) doğrudan espri anlayışından örnek vereceğim. LINC'in içine, yani siberuzaya girmek için Schriebmann Port denilen bir girişe ihtiyacınız var ki bu aslında kafanıza açılan bir delik. Bu işi yapacak olan doktorla konuştuğunuzda size uygun bir ödeme planından bahsediyor, buna göre bu delik karşılığında isterseniz böbreğinizi, ciğerinizi veya testislerinizi satabiliyorsunuz. Bunun üzerine "iki böbrek zaten fazla", "al gitsin ciğerimi" cevaplarını verebiliyorsunuz ama cevaplarda testisten eser yok :) Bütün seçenekleri elediğinizde artık zorunlu olarak "e ne yapalım madem, gitti testisler" diyorsunuz, sonra da bunların siz öldükten sonra alınacağını öğrenip derin bir oh çekiyorsunuz (yuh be Eser, bu mu senin espri anlayışın). Ya "Pussies on Parade" isimli video kasette gerçekte kedi videolarının olması? Ya üzerimize radyasyondan koruyucu giysi giymek için pardesümüzü çıkardığımızda altımızdan çıkan ayıcıklı kırmızı kazak? Robotumuz Joey'in sigara içen adamı görüp "aman dikkat bu adam bomba olabilir, ağzında fünyesi var" demesi. Bunlar gibi o kadar çok ince espri var ki kendinizi espri yakalamaya çalışır halde bile bulabiliyorsunuz.



Doktorumuz sıkı pazarlıkçı, almadan gitmem diyor.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Revolution Software > **Dağıtım:** Virgin Interactive > **Sistem:** Ekonomik
> **Dijital İndirme:** Bedava (GOG) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Dahası İçin:** www.bit.ly/SIQ39h

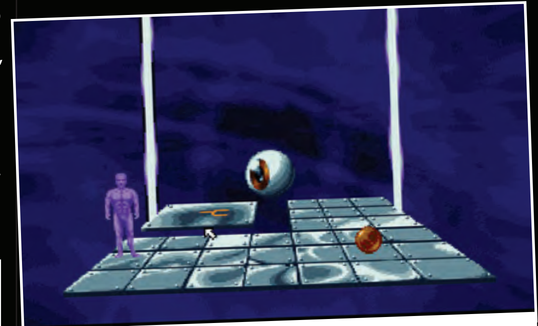
BEYİN BEDAVA

Evet, Revolution dedi, ben de tekrarlayayım: BaSS bedava. Örneğin gog.com üyesi olduğunuzda oyun kitaplığınıza hem Lure of the Temptress, hem de BaSS otomatik olarak ekleniyor. Ya da oyunu PC'de değil de PSP'de oynamak istiyorum diyorsanız giriyorsunuz http://www.scummvm.org adresine, Downloads linkinden hem ScummVM'nin istediğiniz platforma uygun versiyonunu, hem de BASS'ın ister CD, ister Floppy versiyonunu indiriyorsunuz. Yani herhalde bir oyunu denemek için bundan daha iyi koşullar oluşamazdı, değil mi?

O NASIL GRAFİK, O NASIL SESLENDİRME

1994'te çıkmış bir oyunun grafik veya seslerini övmeye lüzum yok, tahmin edeceğiniz üzere bol pikselli grafikler, bol cızırtılı müzikler. Yine de özellikle pencerede oynadığınızda grafikler halen çok güzel görünüyor, ama tam ekranda da fena sayılmazlar. Seslendirmeler genel olarak iyi olsa da arka plan müzikleri oyunun tonuyla biraz alakasız, ayrıca neredeyse her karakterin farklı bir aksana sahip olması rahatsız edici olabiliyor (özellikle de bazı aksanlara gıcıksanız). Ama işte söz konusu olan bence macera oyunu tarihinin önemli klasiklerinden biri, dolayısıyla kusurlarını görmezden gelmek görevimiz. En azından disket değiştirmek zorunda kalmıyoruz artık, buna da şükür.

İddialı konuşuyorum. Bu köşeden kötü oyun çıkmaz. Revolution Software'in *Broken Sword* ile ünlenmeden önce neler yaptığını görmek, artık örnekleri az görülmeye başlanan karanlık bir bilimkurgu hikayesi dinlemek istiyorsanız bu nefis oyunu kaçırmayın.



İşte bugün bile adamı öttürebilen o ünlü siberuzay bölümü.

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Bilimkurgu klasiklerini sevelim, sevdirelim.

8.5

Ne Kadar Oynanır?
Valla aklınıza geldikçe oynanır.

PC PS1 PS2 SEGA XBOX

EMÜLATÖRLER DÜNYASI

Emülatörler ile başlayan bir cümle eğer retro oyun ile devam etmiyorsa, eminiz ki bir yerlerde dinozor bir oyuncunun kalbi sıkışıyordur. Bu sayfalarda bahsettiğimiz oyunların neredeyse hepsini vaktinde gerçek platformunda oynamış olsak da, herkes o kadar şanslı ve yaşlı (hadi be!) olamıyor. Emülatörler de burada devreye giriyor işte. Bu oyunları kolayca çalıştıracak programcıkları bilmekte fayda var günümüz oyuncuları adına. Sizler için en ideal emülatörleri derledik ve sayfalara döktük. Aradığınız bir oyun varsa önce platformunu bulun, sonra emülatörünü, sonra ROM'unu... MAME, Dosbox gibi her zaman gözünüze çarpan emülatörler yerine, biraz daha altlara inelim istedik bu dosyamızda. Ayrıca DVD'mizde de bu emülatörlerin çoğunu bulabilirsiniz. Gerisi ise Google kabiliyetinize kalmış. Afiyetler ola... -Emre Sümer



ZSNES (Super Nintendo Entertainment System)

İsminden haklı olarak tahmin edemeyebilirsiniz ama ben gene de söyleyeyim: ZSNES bir SNES emulatörü. Bayağı da iyi bir emulator şaka maka. Özellikle oyunların olduğu klasörü seçerken azıcık uğraştırabilir ama mükemmel ses kalitesi (bence bir emulatorün en önemli özelliklerindendir), hotkey desteği, programlanabilen tuşlar, grafik iyileştirmeleri falan tonla özellik derken kesinlikle değer bence. Ki internet desteği sayesinde de az Captain Tsubasa 3 maçları atmadım zamanında. Çok attım. Şu an atmıyor olabilirim ama inanın çok Tsubasa maçı attım. Neyse, ben Final Fantasy 6'mı oynarım önüme bakarım, uğraştırma beni çerle çöple derseniz de **BSNES** de gayet delikanlı bir emulator. Bir harf neleri değiştirebiliyor demek ki. Şimdi baktım da ESNES ve USNES diye emulatorler de varmış. Alfabe gibi gidiyor maşallah. Ama siz siz olun son harften şaşmayın, assolistler sahneye en son çıkar ne de olsa.



ePSXe (Sony PlayStation 1)

Gözümün nuru, evimin direği PSX gelmiş, hoş gelmiş. Biliyorsunuz yıllar önce PSX'in
emulasyonu olay olmuş, **Bleem!** ile Sony bildiğiniz saç saça baş başa mahkemelik olmuştu.
Tabi bu olayın ardından Bleem! çok büyük oranda durdu ve piyasaya türlü türlü PSX emul
atörü çıktı. İşte bunların arasından en sağlamıysa bence **ePSXe**. Daha önce dediğim gibi, PSX
de eski bir üç boyutlu sistem olduğundan eğer emulatorden sonuç alamadığınız bir oyun çık
arsa üzülmeyin, en fazla bir plugin ya da update'i eksiktir o kadar. Sonuçta tam 2418 farklı oyu
ndan bahsediyoruz, o kadarcık hakkı olsun adamların. Onun haricinde joypad, save state, h
atta gerçek PSX'lere transfer edilebilecek memory card save destekleri, video kaydı, oyun hı
zını arttırma, ince grafik ayarları gibi falan tonla ekstra derken bildiğiniz kusursuz çalışıyor
emulator. Ama ne bileyim, artık sağda solda 50-60 liraya bile bulabileceğiniz bir efsaneyi
almak varken emule etmek gerekli gelmiyor bana. Ölüsü bile yeter.





nesterJ (Nintendo Entertainment System)

Eminim ki birçok kişi nesterJ'den daha iyi NES emulatorleri olduğu konusunda isyan edecektir, ki rahatça edebilirsiniz. Zira dersime iyi çalıştım. nesterJ tonla rakibi arasında performansı (8-bit oynarken PC biraz kasar tabi normal olarak), kullanım kolaylığı, ekstraları ve Famicom desteği yüzünden bence en iyisi. Ki hiçbir NES emulatörü sayıları artık binleri bulan lisanslı ve lisansız NES, Famicom, Disk System oyunlarının tamamını çalıştıramadığı için bu konuda da aralarından en iyisi nesterJ derim. Sonuçta hiç kimse anasının karnından elinde joypad ile çıkmadı ve bu emulatorün direkt "tıkla ve çalıştır" kolaylığı, rakiplerinin ömür billah kullanmayacağınız halde söylemesi karizma özelliklerine üstün gelir diyorum. Sonuçta bu da ekran görüntüsü alıyor, ses kaydediyor, Save State yapıyor ve Mario oynatıyor. E daha ne? Ama yok ben rom'ları pikseline kadar sömürürüm, kartalı koruyuşumu videoya çekerim, varsın komplike olsun derseniz **FCEUX** ve **Nestopia**'da tavsiye edilir. Paşa gönlünüz bilir nihayetinde.



Visual Boy Advance (Game Boy & Game Boy Advance)

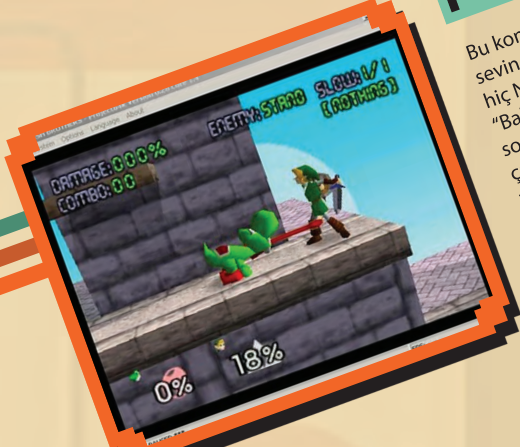
Bir taşla iki sistem vurmak diye işte buna derim. **Visual Boy Advance** aynı anda hem Game Boy'u hem de Advance'i emüle ediyor ki ikisini de utanmadan kusursuzca hem de. Pokemon başında parmak çürütenlerin yakından tanıdığı VBA'nın en sağlam özelliğiyse bence tek tuşla oyunun ortasında istediğiniz an oyunun hızını dört katına kadar çıkartabilmek. Ki böyle bir özellik RYO'larda dandik yaratıklarla öfleye püfleye kapışırken ya da direkt oyunu kastırırken bayağı bir faydalı oluyor. %100 diyebileceğimiz oyun kütüphanesi desteği de ballı kaymak resmen. Grafik geliştirmeler, piksel kenarları yuvarlatmalar, rom haritasını göstermeler falan daha bütün özelliklerini saysam bu satırlar yetmez. Hani rakibi olabilecek bir **Boycott Advance** var diyebiliyorum ama ı-ıh. VBA dururken onu da direkt boykot ediyorum (kötü kelime esprisiz final yakışmazdı). İki konsolun da müthiş arşivinin illa elinize gelmesini beklemeyin, direkt yardırın (bu fena değildi ama).





Project64k (Nintendo 64)

Bu konsolu gördüğüm zaman aklıma hep "NINTENDO SIXTY FOOOOOURRRR!" diye sevinç çığlıkları atan çocuk geliyor ki ben ömür billâh öyle bir coşku görmedim. Benim hiç N64'üm de olmadı ama PSX'im sağ olsun eksikliğini de hiç hissetmedim. Yıllar sonra "Bakiyim neler varmış şu N64'de?" diyince **Project64k**'yla da tanışmış oldum. Adının sonundaki "k" harfi de emulatörün Kaillera desteği yüzünden geliyor (aklınıza denizden çıkan şeyler gelmesin). Project64k doğru plugin ve ekran kartı ayarlarıyla ilişkilendirdiğiniz zaman gayet sorunsuz bir emulatör, zira eski 3D konsolları emule ederken benzer ayarları hep yapmak zorunda kalacaksınız zaten. Gene de sıkıntı yaşarsanız emulator aşağı yukarı rakipsiz olduğu için yapabileceğiniz en farklı şey daha eski ekran kartlarına uyumlu olan sonu k'sız **Project64**'ü denemek olur. Gelgelelim üç boyutu bir sistemden 64-bit müzikler duyunca şaşırmayın "emulasyonda bir problem mi var acaba?" diye. Kaset sisteminin hızı ama eksileri de buradan geliyor işte. CD'nin gözünü seveyim.







Gens Plus! REWIND [Sega Master System, Game Gear, Genesis [Mega Drive], 32X, CD]

"Bütün konsolların oyunlarını çalıştıran konsol" hayalim gerçek olamasa da "Bütün Sega oyunlarını çalıştıran emulator" gerçek oldu en azından (gerçi böyle bir isteğim de yoktu ama neyse). Efendim **Gens Plus! REWIND** emulatorü her türlü Sega açlığı çekenlerin bir numaralı ilacı. Sadece Genesis değil, Master Sytem, el konsolu Game Gear, hatta dandirik 32X ve Sega CD eklentilerinin bile oyunlarını kusursuzca çalıştırıyor. Sega tarihine baştan şahit olabilmek için ihtiyacınız olan tek şey yani. Ama rakipsiz de sayılmaz, zira **Kega Fusion** da bütün Sega sistemlerini emule etse de GP Rewind gibi geliştirilmesi devam eden bir emulator değil, o yüzden Rewind'i tercih etmek daha mantıklı bence. Ha bir de Gens Plus! eğer atmadıysanız bilgisayarınıza taktığınız Sega CD oyunlarınızı da aynen çalıştırıyor ama onu pek deneme fırsatım olmadı. Hiç şaşırmadınız ve üzülmediniz değil mi? Ben de.

Dolphin [Gamecube, Wii]

Emülatörleri yapan adamları hakikaten ölesiye takdir ediyorum. Korsancılığı ayakta tuttukları için değil elbette, senin benim gibi evde oturan adamlar olmasına rağmen koskoca firmaların yaptıkları sistemleri kendi başlarına çözebildikleri için. Lakin bunun da bir sınırı var tabi. İşte Dolphin de bu sınırlı emülatörlerden biri, çünkü bütün Gamecube arşivini tam olarak emüle edemiyor. Ama çok büyük çoğunluğunu da gayet eli ayağı düzgün çalıştırıyor. Hatta ben yalan yok, arkadaşımla beraber Resident Evil Zero'yu bununla bitirdim ve ufak tefek sıkıntılar olsa da performansı gayet iyiydi. Ki rakiplerinin bu konuda henüz amatör ligde olduğunu düşünürsek denize düşen yunusa sarılır misali Dolphin'i bağrımıza basıyoruz. Zaten emülator hala geliştirilme aşamasında, zamanla artan oyun desteğiyle beraber içerdiği ufak problemler de ters orantılı olarak azalacaktır. Ayrıca Gamecube gibi güçlü sayılacak bir sistemi düzgünce emüle ettiği yetmiyormuş gibi Wii'deki birçok oyunu da sorunsuz çalıştırıyor. Hatta bir bluetooth converter kullanmak kaydıyla WiiMote bile kullanabilirsiniz. Aynı şekilde ufak tefek 1-2 grafik hatası haricinde Xenoblade Chronicles'ı da gayet güzel çalıştırdığı test edildi onaylandı mesela. Ama gerçekten de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor, çalıştırdığınız oyunun kalitesi ya da sistemi ne olursa olsun. E Gamecube'e para vermediniz, bari bilgisayarınıza harcayın biraz canım.

Frodo [Commodore 64]

Hepsine hükmedecek tek yüzüğü ve diyarların kaderini Frodo'nun ellerine bıraktıktan sonra Commodore 64 emulasyonunu da ona bırakmışız çok mu? Hem de hiçbir ücret istemeden! Efendim C64 emulasyonunda bu sefer para konuşuyor, zira **CCS64** gibi sağlam emulatörler "Atsana oradan bir 30 dolar usta" diye köşede beklerken neredeyse aynı performansı, hem de bedavaya gösteren **Frodo**'yu bağrımıza basmamız lazım. C64 arşivinin neredeyse tamamını kusursuzca çalıştıran Frodo, unutulmaz Pirates, Maniac Mansion, Last Ninja gibi klasikler burnunuzda tüttüğü zaman en güvenilir dostunuz yani. Tek yapmanız gereken oyunun rom'unu drive'lardan birine yükleyip, daha sonra başlatma komutunu girmek. **LOAD"PIRATES.TAP",8** örneğindeki mesela, ki buradaki 8'de rom'un yüklü olduğu drive numarası.Kullanımı diğer sistemlerinin emulatörlerine göre kısmen daha zor tabi ama bütün Amiga ve C64 emulatörlerinde durum bundan ibaret. Bir diğer ücretsiz alternatif olan **VICE**'da bile.

EMÜLATÖR KULLANMAK NASIL YASAL OLUR?

Sakın sizi korsan kullanımına teşvik ediyoruz zannetmeyin, zira emulatör ve ROM kullanımının da gayet yasal olduğu bir nokta var: Oyunun lisanslı bir kopyasına sahip olmak. Bu durumda "ROM kullanmak" yedekleme amaçlı sayılırken, "emulatör kullanmak" ise programcılık, kişisel çalışma amaçlı sayıldığı için gayet yasal bir durum halini alıyor. O yüzden internetteki çeviri yamaları, hack'lar, edit'ler son derece yasal işler. Çünkü herhangi birini indirdiğiniz zaman "Bende orijinali var zaten. Bir de şu çevirisini deneyeceğim emulatörle" dediğinizi taahhüt etmiş oluyorsunuz zaten. Aynı şekilde emulatör kullanmak da, programlamak da "üzerinden ticari bir kazanç elde edilmediği sürece" gayet kitabına uygun.

Bir diğer yasal yöntemse oyunların yapımcılar tarafından *abandonware* sınıfına alınması ya da ücretsiz olarak paylaşılması ki bunlar pek fazla şahit olduğumuz şeyler değil ne yazık ki. Üzerinden 30 yıl geçmiş bir oyun bile bugün hâlâ firmalar tarafından gayet maddi çıkar amaçlı kullanılabiliyor. Lakin iş PS2, Xbox, 3DS gibi sistemlere geldiği zaman zaten geriye paşa paşa sistemin kendisini kullanmak kalıyor ki bu bahsettiğimiz sistemler hâlâ tam olarak emule edilemediği için düşük performansla, hatta emule eden bilgisayara zarar bile vererek anca güç bela çalışıyor. Ama aceleye gerek yok, bir ara illa ki bunları da kitabına uydururuz.

UAE (Commodore Amiga)

Evet, benim de aklıma ilk Birleşik Arap Emirlikleri geldi ama değil tabi ki. Gerçek açılımıysa şöyle: Unusable Amiga Emulator. "E arkadaşım o zaman niye tavsiye ediyorsun bunu bana?" diyeceksiniz, çünkü bu isim emulatör ilk yapıldığında hiçbir işe yaramadığı verilmiş. Şu an ki açılımıysa **Universal Amiga Emulator.** Yani artık korkacak bir şey yok. Bir de boş muhabbeti bırakabilirsem konumuza dönüyorum: UAE şu an piyasadaki en iyi Amiga emulatörü. Oyunları gayet güzel çalıştırması haricinde de en sağlam özelliği orijinal Amiga'nın OCS, ECS, AGA sistemlerini, disket, fare, joysticklerini aynen desteklemesi ki klasik tadı yakalamak açısından çok önemli nitelikler bunlar. Gelgelelim Amiga'nın işletim sisteminin fazlasıyla eski ve günümüz bilgisayarlarından farklı olması sebebiyle her türlü Amiga oyununu kesin çalıştıran bir emulatör de yok piyasada, haberiniz olsun. Tek alternatifiniz de **Fellow** zaten. Şu acil durum rehberi de dursun bir köşede: **tiny.cc/ogzamg**

Stella (Atari 2600)

Sizi bilemiyorum ama ara sıra bir River Raid ya da Keystone Kapers atasım cidden geliyor. O zaman da direkt Stella'nın başına oturuyorum. İyi ki de klavyeyle oynuyorum, yoksa daha çocukken elimde kalan Atari 2600 joystickleri şimdi ne olurdu düşünmek bile istemiyorum. Konumuza dönecek olursa Stella en sağlam, en aktif kara kutu emulatörü arkadaşlar. Ha şu an "10kb'lık bipleyen oyunları emüle etmek ne kadar zor olabilir ki?" diyebilirsiniz ama asıl olay bu oyunları çalıştırmak değil, bambaşka bir sistemde her oyunu çalıştırabilen, anında port edebilen bir yazılım yaratabilmek aslında. Stella da bunu gayet iyi beceriyor. Oyun kütüphanesinin tamamını orijinalinden farksız çalıştırsa da çok fazla bir ekstrası da yok tabi. Sonuçta oyunların ne ekran görüntüsü almaya değer HD grafikleri, ne de kaydetmeye değer lossless müzikleri var çünkü. Hatta en kestirmeden çoğunun hiç müziği yok. Unutmadan, tek rakibi de **PC Atari** emulatörü.

EMÜLASYON SADECE BİLGİSAYARLARA ÖZEL Mİ SANDINIZ?

Eğer öyleyse çok yanıldınız. Çünkü bilgisayarlara olduğu kadar konsollara da yapılmış başka konsol emulatörleri de var. Zira ben uzun yıllar PlayStation 2'imde NES, Nintendo DS'imde Sega Game Gear oyunları oynadım ki neredeyse hiç birinin orijinalinden pek farkı yoktu. Emin olun bu gibi emulatörlerin sayısı tahmininizden çok daha fazla ve çoğunluğu basit cep telefonlarında bile çalışıyor artık. Zaten firmalar tarafından satışa sunulan klasik oyunların toplamı paketleri de bundan çok farklı sayılmaz. Tek yaptıkları eski oyunlarını sadece yeni sistemlere emule edip satmak yani. Ki bazıları inanın ev yapımı emulatörden bile daha kötü çalışmakta ama firma bir kere, adı var işte. Eğer siz de bu konsol emulatörlerini denemek isterseniz (ki bence bir göz atmalısınız) hepsinin linki burada mevcut: **zophar.net/consoles.html**

UAE'nin en sağlam özelliği oyunları gayet güzel çalıştırması haricinde orijinal Amiga'nın OCS, ECS, AGA sistemlerini, disket, fare, joysticklerini aynen desteklemesi.

PIXEL

Oradaydım

"YETENEKLİSİN"

[Thief 1'in başı ve Thief 3'ün sonu]
Yalnızca bir çocuktu. Ailesi yoktu. Evi yoktu. Açlıktan ölmemek için ulaklık ve yankesicilik yapıyordu. Bir gece insanların sanki yokmuşçasına yanından geçtiği o adamı görene kadar...Adamın değerli bir şeyler taşıdığını tahmin eden çocuk, adamın kesesini aşırmaya yeltendi. Ancak adam sıradan bir hedef değildi. Çocuğu bileğinden sımsıkı kavradı.
- O sana ait değil.
- Lütfen bayım. Açım. Hammer'lara söylemeyin. Söz veriyorum…
- Senin adın ne çocuk?



- Garrett
- Yeteneklisin evlat.
- Bırak beni ihtiyar!
- Bir Keeper'ı görebilmek kolay bir şey değildir. Özellikle de görünmek istemeyen bir tanesini. Senin gibi yetenekli kişilere ihtiyacımız var. Yaşamını böyle geçirmekten sıkıldıysan beni izle. Sana farklı bir yol göstereceğiz.

Adam kalabalık arasında kaybolmadan hemen önce kararını verdi Garrett. O farklı yola girmek…

Ama o yolun sonuna kadar gitmek ona göre değildi. Keepers denilen organizasyon, Hammerites ve Pagans olarak bilinen iki zıt kutup arasındaki dengeleyici rolündeydi. Garrett ise bu dengeleyici rol için fazla… dengesizdi.
Organizasyonu terk eden Garrett başına buyruk bir hırsız oldu. Ama geçmişi ve kaderi onu yalnız bırakmaya niyetli değildi ve Garrett yaşamak için hiç de istekli olmadığı süreçlerden geçmek durumunda kaldı. Suikastlardan kurtuldu, komplolar açığa çıkardı, kadim kötülükleri alt etti ve de kehanette yazılı olan "Tek Gerçek Keeper" olduğunu



öğrendi. Ancak işin en enteresan tarafı son derece sinik bir karaktere sahip olan Garrett kendisini olayların akışına giderek daha çok kaptırdı ve hatta tuhaf bir şekilde giderek bu hayattan keyif de almaya başladı.

Bir gün bir çocu kpara kesesini çalmaya çalıştığında Garrett kızı bileğinden yakaladı ve aralarında şu tanıdık konuşma geçti.
- O sana ait değil.
- Lütfen bayım. Açım.
- Yeteneklisin. Bir Keeper'ı görebilmek kolay bir şey değildir. Özellikle de görünmek istemeyen bir tanesini.
O Keeper'lardan kaçıp kendi hayatını yaşamayı seçen adam, Tek Gerçek Keeper rolünden oldukça memnun olmalıydı ki başka çocukları da o yola sürüklemekten hiç de üzüntü duyuyor gibi görünmüyordu. Yüzünde beliren çarpık gülüş, içinde üzüntü ya da pişmanlık olan bir kişiye ait değildi.
-Ömer Akdağ

PIXEL YAZITLARI

EN AZ SAYIDA ÜRETİLEN OYUNLAR



Dünyaya 8-bit grafiklerle bakan bir adam olarak en büyük hayallerimden biri, bütün eski konsolları ve oyunlarını toplayıp sonra hepsini sırasıyla oynamaktır. Tabi bu hayali gerçekleştirebilmek için iyi bir gelir düzeyine sahip olmak gerekiyor ama asıl sorunsa bütün oyun kütüphanesini tamamlamak istediğim zaman ortaya çıkıyor. Çünkü dünyada o kadar feci derecede az sayıda üretilip fiyatı da aynı şekilde ters orantılı olan oyunlar var ki insanın hayal kurma zevki bile heba oluyor bir anda.

Diğer versiyonlarını biliyor olsam da **Tetris'in Sega Genesis versiyonu** başlı başına bir dert mesela. Son anda çıkan bir lisans sorunu yüzünden oyunun üretimi yarıda kesilmiş ve üretilenler de topu topu 8-10 kadar. Ki bu prototip kopyalara sahip kişiler de biri hariç kesinlikle satmayı düşünmüyor. Satmayı düşününenin biçtiği fiyat ise 1 milyon dolar. Dünyanın en zengin adamı olsam bile vermem ben bu parayı.

Sınırlı üretim oyunlar konusunda en büyük sıkıntıyı çıkaran konsolsa Atari 2600. Men-A-Vision gibi gariban bir firmanın yaptığı tek oyun olan **Air Raid**, firma dibi görmeden önce yalnızca 12 adet üretilebildi ve daha iki sene önce ilk tam kopyası $31,600'a satıldı. Hakikaten ben bu koleksiyoncu tayfasına akıl sır erdiremiyorum. Ama bu ödenen fiyattan daha da garip bir olay var ki o da daha önce hiç duymadığınız bir Star Wars oyunu olan **Ewok Adventure** hakkında. "Bu oyun iş yapmaz" diye seri üretiminden vazgeçilen oyunun tek kopyası da oyunun programcısı olan Larry Gelberg'in oğlundaydı. Ve o da müthiş bir zekâ örneği göstererek dünyada tek örneği olan bu oyunu sadece 1680 dolara sattı (bakın ben bile beğenmiyorum bu parayı) ve böylece müthiş bir servet kazanma şansını elinin tersiye itti.
Şimdiye kadar bahsettiklerim hep çok az sayıda üretilip başka örneği olmayan olanlar. Yoksa bunların haricinde genellikle yarışmalarda kullanılan toplama oyun kasetleri var ki hepsini toplasan 10 tane etmeyen bu oyunlardan **Powerfest '94** için istenilen rakam dolar bazında altı haneli rakamlara ulaştığı için fiyatı belirtmeyerek ruh halinizle oynamak istemiyorum. Şimdilik bu hayalim ciddi bir sekteye uğradığına göre bu oyunları en azından bir görebilmek için geriye kendimi eski bir dostun güven veren kollarına bırakmak kalıyor: Merhaba eski dostum emulatör! -**Emre Sümer**







Eski Dergilerim

Bu sefer bir dergi kapağından değil, oyun yapımcısının “uyarısından” örnek verelim istedik. 1997’in sonlarına doğru basılan bu afiş, günümüzde olsa güzel bir Facebook iletisi olabilirdi, ama o günlerde daha iddialı bir görsel malzemeydi şüphesiz çünkü Eidos gibi bir firma böyle iddialı olabiliyorsa, bir bildiği vardır. Ki vardı. Üç oyunda hafızalarımızda yer etti. Ian Livingstone severler özellikle Deathtrap Dungeon’a bir şekilde göz atmalı.

Oyungezer
SAYI: 60 - 2012/10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Mustafa Burak Yazar, Oğuzhan Kılıçarslan,
Pozan Erten, V. Onur Aşçı

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Yasemin Ezgimen, yasemin@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Ekim 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EA SPORTS FOOTBALL CLUB EST. 2011

FIFA 13

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2005 FIFA

3 www.pegi.info

JOIN THE FIFA CLUB

HER OYUNUN GERÇEK OLDUĞU, RAKİPLERİN GİTTİKÇE GÜÇLENDİĞİ BİR YERDİR BURASI. BURADA HİÇ BİR HAREKET BİRBİRİNE BENZEMEZ. FANTAZİNİN GERÇEKLE, TOPUN AĞLARLA BULUŞTUĞU, KULÜBE KATILAN MİLYONLARIN EVİDİR BURASI...

EASPORTS.COM / JOINTHECLUB





